
POWER
PLAY
DM 7,80
öS 55,-/sfr 7,80
Lit. 10700/hfl 9,30
sk 190/lfr 190
MAGNA
MEDIA
12/96
DAS PC-SPIELE MAGAZI
Goldener
Test-Herbst
36 ausführliche
Spieletests
→Command
& Conquer 2
Hochdekorierter Nachfolger 168
→Privateer 2
Griff nach den Sternen 138
→NHL Hockey 97
Heiß auf Eis 120
→Schleichfahrt
Blue Byte taucht unter 76
→Toonstruck
Skurriles Comic-Adventure 146
BUNDESLIGA MANAGER 97
Zum vierten Mal auf Meisterkurs
4 391054 207801
12

REIF FÜR DIE INSEL?

COME TO HOLIDAY ISLAND ! JETZT HABEN SIE ENDLICH GELEGENHEIT, SICH FÜR DIE SCHÖNSTEN WOCHEN DES JAHRES EIN FERIENPARADIES ZU ERSCHAFFEN, VON DEM SIE SCHON IMMER GETRÄUMT HABEN. KNACKIGE MÄDELS AM STRAND, BEACH BOYS BEIM VOLLEYBALL, LÄCHELNDER HOTELSERVICE UND, UND, UND....

MACHEN SIE AUS EINER SCHNÖDEN INSEL EIN URLAUBSPARADIES VOM FEINSTEN. OB KLEINER ZELTPLATZ ODER TEURE CLUBANLAGE, DIREKT AM STRAND ODER LIEBER IN DEN BERGEN, LIEGT GANZ BEI IHNEN - UND BEI DER KONKURRENZ, DIE NATÜRLICH VERSUCHT, IHNEN DIE BESTEN PLÄTZE UND HOTELS WEGZUSCHNAPPEN.

IST DIE ANLAGE DANN FERTIG UND DIE ERSTEN URLAUBER TREFFEN EIN, BEGINNT DER STRESS ERST RICHTIG.

ABER DURCH GESCHICKTES MANAGEMENT SOLLTEN SIE ES SCHAFFEN, DASS GARANTIERT KEINER MECKERT UND SIE SELBST NOCH MÄCHTIG REICH DABEI WERDEN.

UND WAS DIE KONKURRENZ BETRIFFT....DA FÄLLT IHNEN BESTIMMT ETWAS PASSENDES EIN!

 FAST UNENDLICH VIELE, VOM SPIELER IN DEN GRUNDZÜGEN EINSTELLBARE, ZUFÄLLIG GENERIERTE ATOLLE, INSELGRUPPEN UND INSELN.

 6 ZUSÄTZLICHE SZENARIEN MIT UNTERSCHIEDLICHEN SPIELZIELEN

 MEHR ALS 60 VERSCHIEDENE GEBÄUDE UND FREIZEITMÖGLICHKEITEN, PLUS 12 „BESONDERE" ATTRAKTIONEN

 VIELE KLEINE ANIMATIONEN UND SOUNDS SORGEN FÜR ABWECHSLUNG AUF DER SPIELOBERFLÄCHE

 AUKTIONEN, „FIESE" SABOTAGEN UND GELEGENTLICHE KATASTROPHEN FORDERN IHR PLANUNGSGESCHICK

 „GROOVIGE" KARIBIKKLÄNGE VERBREITEN DIE ECHTE SÜDSEEATMOSPHÄRE

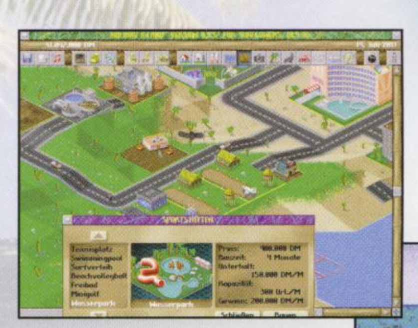
 BIS ZU SIEBEN COMPUTERGEGNER MACHEN IHNEN DAS LEBEN SCHWER

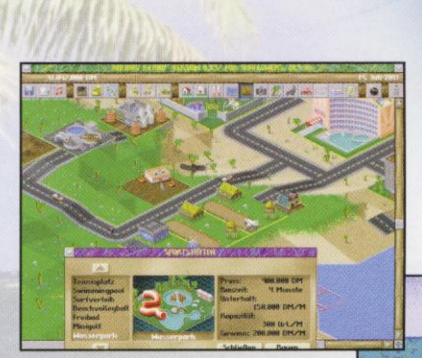
 JEDE MENGE 3D-ZWISCHENSEQUENZEN

 ANSICHT IN 3D-ISOMETRISCHER DARSTELLUNG

 SÄMTLICHE MODI IHRER GRAFIKKARTE WERDEN UNTERSTÜTZT

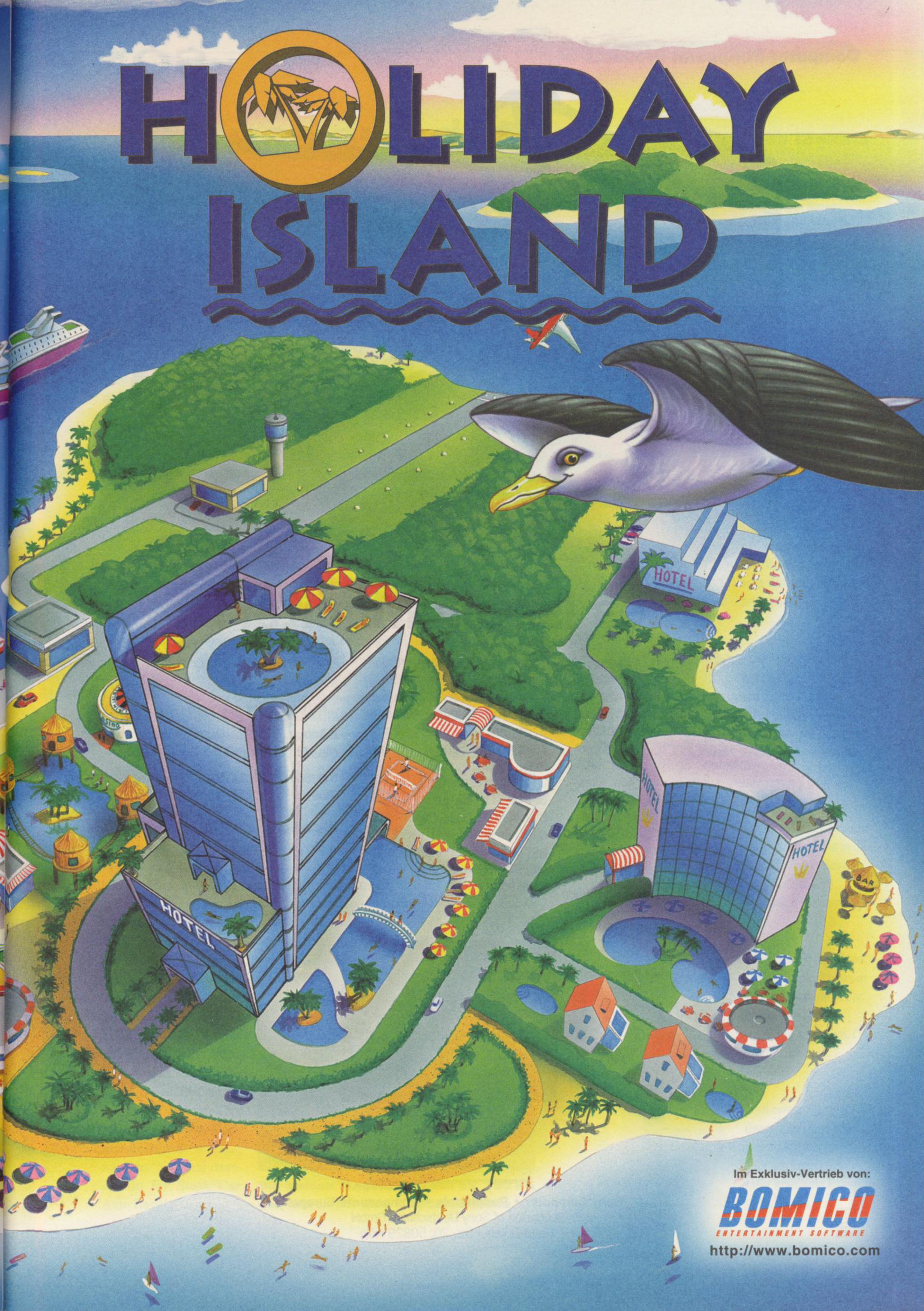
 TEXTE UND SPRACHE KOMPLETT IN DEUTSCH, WEIL „MADE IN GERMANY"







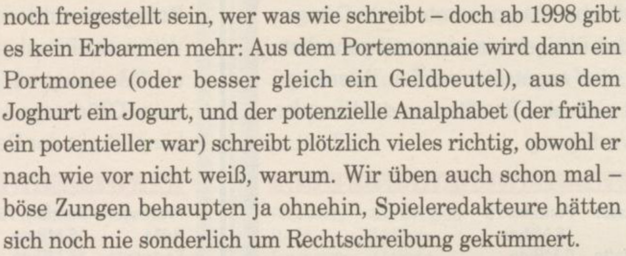
FÜR WIN CD-ROM
ERHÄLTLICH AB MITTE NOVEMBER '96


HOLIDAY ISLAND
HOTEL
HOTEL
HOTEL
HOTEL
BAR
Im Exklusiv-Vertrieb von:
BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE
http://www.bomico.com

Neues aus der Redaktion

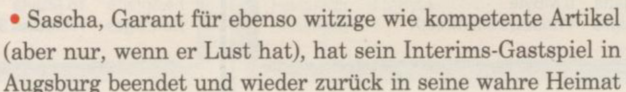
• Für diese Ausgabe hatten wir euch einen großen Joystick-Vergleichstest versprochen. Der war auch im Heft – bis so viele neue testbare Spiele auf unserer Planungstafel standen, daß es letztendlich sinnvoller schien, die Joysticks noch eine Ausgabe warten zu lassen und stattdessen lieber mehr Reviews zu bringen. Den versprochenen Joystick-Schwerpunkt reichen wir in der Ausgabe 13/96 nach, die, genauso wie die Ausgabe 1/97 noch vor Weihnachten erscheint. Apropos Ausgabe 13: Dort wird auch das traditionelle Jahresinhaltsverzeichnis erscheinen, in dem ihr alle Power-Play-Themen des vergangenen Jahres übersichtlich und zum schnellen Nachschlagen aufbereitet findet.

• Ab diesem Schuljahr lernen ABC-Schützen die neue Rechtschreibung, wogegen sich der gesamte sonstige Rest der deutschsprachigen Bevölkerung über die beschlossenen Neuerungen aufregt. Nächstes Jahr soll es noch freigestellt sein, wer was wie schreibt – doch ab 1998 gibt es kein Erbarmen mehr: Aus dem Portemonnaie wird dann ein Portmonee (oder besser gleich ein Geldbeutel), aus dem Joghurt ein Jogurt, und der potenzielle Analphabet (der früher ein potentieller war) schreibt plötzlich vieles richtig, obwohl er nach wie vor nicht weiß, warum. Wir üben auch schon mal – böse Zungen behaupten ja ohnehin, Spieleredakteure hätten sich noch nie sonderlich um Rechtschreibung gekümmert.



Sascha

• Sascha, Garant für ebenso witzige wie kompetente Artikel (aber nur, wenn er Lust hat), hat sein Interims-Gastspiel in Augsburg beendet und wieder zurück in seine wahre Heimat gefunden (schluchz!). Er wird uns in Zukunft wieder verstärkt mit Wissenswertem, Wortwitz und Wahnsinn werwöhnen.



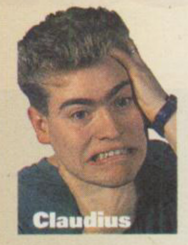
• Ja, ja ja, unser "kleiner Klugscheißer" hat's mitbekommen: "Independence Day" hat nicht wie behauptet 300 Millionen Dollar gekostet, sondern "nur" so zwischen 50 und 60 Millionen. Teuerster Film aller Zeiten bleibt damit weiterhin "Waterworld" mit 200 Millionen Dollar. Auch ein kleiner Klugscheißer ist nicht unfehlbar... ;-)

• Unsere Serie "Direkt aus USA" fand und findet großen Anklang. In zahlreichen Mails und Leserbriefen habt ihr uns bestürmt, die Reportageserie doch ja fortzusetzen. Keine Bange, tun wir mit größtem Vergnügen. Aber erst wieder nach Weihnachten. Jetzt hat die Industrie ihr Pulver nämlich erst mal verschossen und alle Highlights aus dem Sack gelassen. Eine Wochenend-Mördertour von drei Tagen legte Motorsport-Fan Hartmut dennoch ein, um eine Präsentation von "NASCAR Racing 2" am Rande eines offziellen Stockcar-Rennens in Charlotte, North Carolina, zu genießen. Da wir das Spiel schon previewt haben, gibt´s die Bilder dann zum offiziellen Review. NASCAR heißt übrigens nicht "North American Sports Car Racing", wie ein Konkurrenzblatt textete, sondern "National Association for Stock Car Auto Racing"...



Die kleinen "Legends" haben ca. 190 PS und fahren vor dem NASCAR-Rennen

Ereignisse des Monats



Claudius

Auch wenn Retro schwer angesagt ist, hat sich "Beavis" doch sehr über sein Schwarzweiß-Bild in der letzten Ausgabe geärgert.



Frank

Hat in London endlich noch ein Exemplar seines verlorenen Keith Richards-Totenkopfrings gefunden.



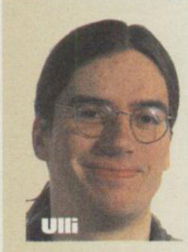
Knut

Überlegt exzessiv, ob er sich nun eine Mikrowelle mit eingebautem Grill kauft, oder sie sich vom Weihnachtsmann bringen läßt.



Hartmut

...wird von der Redaktion im selbstgebastelten Jagged-Alliance-PP-Level zu Tode gehetzt. Ausgleichende Gerechtigkeit...



Ulli

Fordert auch weiterhin die massive Erhöhung des Werbeanteils in der POWER PLAY. Besonders für Bier und Zigaretten (hehehe)



Peter

Weigert sich fürderhin standhaft, der Telekom die Ermächtigung zum Einzug der Telefonrechnung zu geben. I'm a Rebel. Helau!



Michael

Wird zwar demnächst Besitzer eines sündteuren Audi A3, kann sich dafür aber kein Essen mehr leisten.

Die wichtigsten

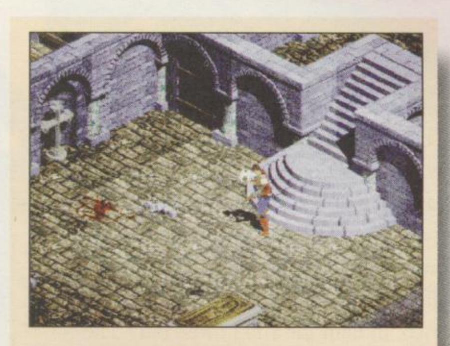


Ace Ventura

Der verrückte Detektiv treibt nun auch auf Computermonitoren sein Unwesen. 7th Level läßt euch schon mal ein Demo anspielen, in dem ihr die Mischung aus Adventure und Geschicklichkeits-Spiel antesten könnt. Wie bei 7thLevel gewohnt, überzeugt „Ace Ventura" besonders grafisch.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX2/66
RAM	8 MByte
Festplatte	1 MByte
Sonstiges	Windows 3.1 oder Windows 95

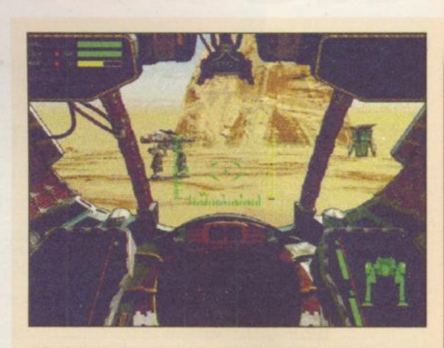


Diablo

Ja, jetzt gibt´s die „Diablo"-Demo auch bei uns. Spielt Blizzards optisch beeindruckendes Action-Rollenspiel schon mal Probe. Das gesamte erste Dungeon, das übrigens immer neu generiertwird, darf angetestet werden. Allerdings steht euch als Charakter nur der Kämpfer zur Verfügung.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	Pentium 75
RAM	16 MByte
Festplatte	0 MByte
Sonstiges	Windows 95, DirectX



G-Nome

Wie schon „Ace Ventura" stammt auch „G-Nome" von 7thLevel. Statt witziger Comic-Grafik gibt´s allerdings flotte 3D Polygone und schießende Roboter. Wenn es einmal groß ist, will es besser als "Mechwarrior 2" und "Earthsiege 2" sein. Ob dieses Unterfangen gelingt, könnt ihr in der Demo abschätzen.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	Pentium 75
RAM	16 MByte
Festplatte	16 MByte
Sonstiges	Windows 95, DirectX

WINDOWS DEMOS



HyberBlade

Activisions Vektorgrafik Sportspiel findet in einer überdimensionalen Badewanne statt und könnte "Speedball"-Liebhaber mal wieder in Trance versetzen. Ohne schnellen Rechner verliert die Hatz nach der Elektro-Kugel allerdings sehr an Reiz. Startet bitte die install.bat aus dem Verzeichnis /demos/hblade.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	Pentium 75
RAM	16 MByte
Festplatte	13 MByte
Sonstiges	Windows 95,. DirectX

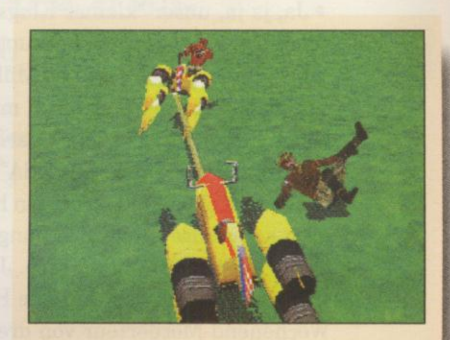


L.o.t.Realm 2

Sierras "Lords of the Realm 2" sieht nicht nur sehr gut aus, sondern könnte sich auch überaus schön spielen. Obwohl von Impressions designt, überzeugt sowohl die Optik als auch die Spielbarkeit. Mittelalter-Freunde und Fantasy-Strategen müssen unbedingt probespielen.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	Pentium 75
RAM	8 MByte (16 MB empfohlen)
Festplatte	25 MByte
Sonstiges	Windows95, DirectX



Rocket J.

Rocket Science will endlich gute Spiele machen. "Rocket Jockey" ist schon mal ein sehr guter Anfang. Die 3D Raserei macht natürlich erst auf einem fixen Pentium Spaß. Solltet ihr Installationsprobleme haben, kopiert euch die Dateien einfach auf die Platte und startet die Installation erneut.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	Pentium 75
RAM	8 MByte (16 MB empfohlen)
Festplatte	42 MByte
Sonstiges	Windows 95, DirectX2.0

Demos der CD

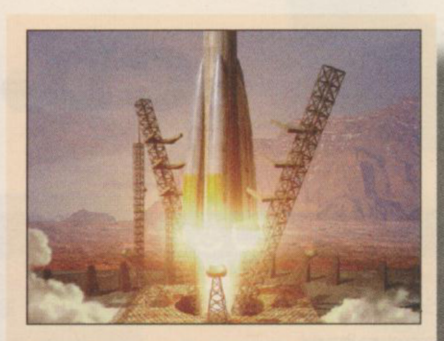


Krazy Ivan

Auch als Demo macht der verrückte Ivan eine blendende Figur, läßt sich doch schon mal feststellen ob der irre Mechpilot auf eurer Einkaufsliste stehen soll oder nicht. Actionspieler mit flottem Finger und taktischem Gespür werden jedenfalls ihre Freude an der 3D Ballerei haben.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX4/100
RAM	16 MByte
Festplatte	0 MByte
Sonstiges	Windows 95, DirectX



C&C 2

Leider, leider, leider ist die "Alarmstufe Rot"-Demo nicht spielbar, denn von Westwood gibt es, wie wir alle wissen, grundsätzlich erst die spielbare Demo nach Veröffentlichung des Produktes. Einen ersten Eindruck verschafft der opulent vertonte Cut-Scene-Film auf jeden Fall.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX 2/66
RAM	8 MByte
Festplatte	0 MByte
Sonstiges	–



Birthright

Sierras "Birthright" sorgt für neuen Fantasy- Spielstoff. Die Mischung aus Wirtschaft, Strategie und Action ist in der Demo, auch wenn es nicht so aussieht, anspielbar. Brecht die Slideshow zu beginn einfach mit "ESC" ab und Ihr schlüpft ins Spiel inklusive sehr nützlichem Tutorial.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX 2/66
RAM	8 MByte
Festplatte	30 MByte
Sonstiges	SVGA

DOS DEMOS

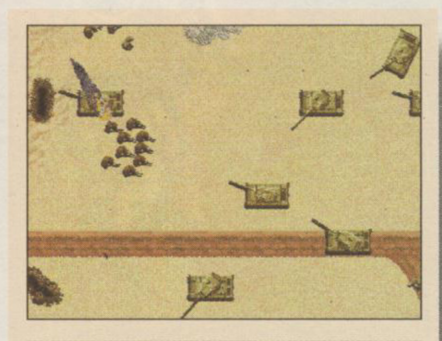


Star Gen.

Der große Nachfolger des mittlerweile indizierten hohen Militärs versetzt euch in die ferne Zukunft und eine andere Galaxie. In "Star General" wird mit bewährter Hex-Engine nicht nur auf Planetenoberflächen, sondern auch im Weltraum geschossen. SSIs "Star General" läuft nur unter Windows95.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX4/100
RAM	16 MByte
Festplatte	22 MByte
Sonstiges	Windows 95, DirextX

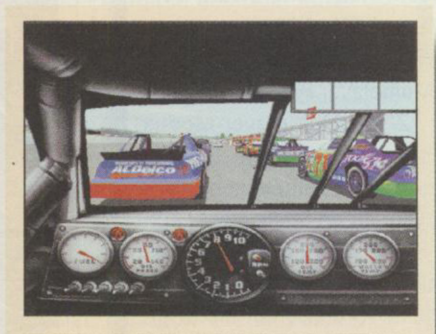


Steel Pant. 2

SSIs Strategiekrieger "Steel Panthers 2" geht in die zweite Runde und dies noch um einiges effektvoller. Statt den Waffensystemen des 2. Weltkrieges werden nun jüngere Gefechte und zwar alle wichtigen seit den vierziger Jahren simuliert. Auch fiktive Schlachten können geschlagen werden.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX2/66
RAM	8 MByte
Festplatte	30 MByte
Sonstiges	SVGA



Nascar 2

Fast fertig ist "Nascar Racing 2" von Papyrus. Eine Strecke darf schon mal testet werden. Leider funktioniert die Demo nur mit 16-MByte-Rechner. die fertige Version wird aber auch auf 8-MB-Maschinen laufen. Ein flinker Rechner (133 MHz!) sollte für puren Fahrspaß allerdings unter der Haube tuckern.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX4/100
RAM	16 MByte
Festplatte	18 MByte
Sonstiges	SVGA

POWER

CD-Inhalt im

Auf diesen Seiten erhaltet ihr den vollen Überblick über Menüstruktur und Inhalt der Power-Play-CD 12/96

DOS-Demos

Spielbare Demos	Größe
Nascar Racing 2 (Papyrus/Sierra) Das Rennspielsequel von Papyrus	18 MB
Birthright (Sierra) Strategie und Action im Fantasy-Gewand	30 MB
Steel Panthers 2 (SSI/ Mindscape) SSIs neuzeitlicher Kriegssimualtor	35 MB

Selbstablaufende Demos:	Größe
C&C 2: Alarmstufe Rot (Westwood/Virgin) Das langerwartete Sequel im Preview	0 MB
Battlecruiser 3000 AD (Mission Studios/Gametek) Der Elite-Konkurrent immer noch nicht spielbar	0 MB

„Größe" gibt den belegten Platz auf der Festplatte an, nicht die Größe der Demo auf CD

Patches

Spiele machen oft Probleme, doch dafür gibt es die Updates und Patches auf unserer CD. Die Programme befinden sich im Unterverzeichnis "Patches" und müssen meist erst zum entsprechenden Spiel kopiert werden. Diesen Monat machen folgende Patches eure Spiele flott:

- Close Combat v1.0a
- Daggerfall v1.77
- Destiny
- Death Rally Shareware v1.1
- Warcraft 2X v1.33
- Wing Commander 4 Win95
- Z Multiplayer Patch

Um "Z" im Multiplayer-Modus zu spielen, benötigte bislang jeder Spieler seine eigene "Z"-CD. Legt ihr an Stelle dieser nun die Power Play CD 12 ein, funktioniert der Mehrspieler-Modus auch. Es wird also nur die Original-CD zum installieren benötigt.



DOS-Menü

Pics

Bilder zu Previews:	Stück
• Little Big Adventure 2	30

Bilder zu Tests:	Stück
• Bedlam	8
• Daggerfall	28
• Destiny	6
• Die 5. Dimension	4
• Madden NFL 97	13
• MW 2: Mercenaries	39
• Mummy	4
• Nato Fighters	39
• NHL 97	24
• Der Planer 2	8
• Schleichfahrt	11
• Star Control 3	41
• Warwind	9

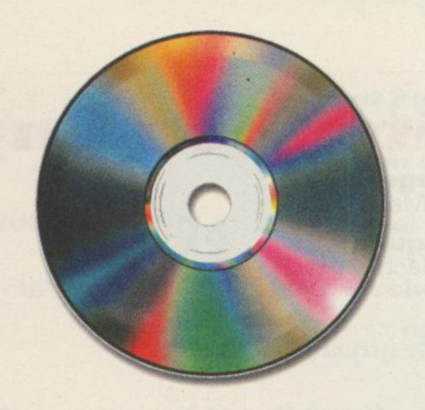
PSEdit

"PSEdit" ist ein DOS-Hexeditor, mit dem ihr euch in Spielen einen kleinen, aber entscheidenden Vorteil "ermogelt". Dazu werden zum Beispiel Savegames so bearbeitet, daß ihr plötzlich zehnmal soviel Geld ausgeben könnt oder eure Helden statt Messern kosmische Laserschwerter in den Händen halten – näheres in den "Hexereien " im "Tips & Tricks"-Teil.

Info

Habt ihr mit der *POWER PLAY CD* irgendwelche Schwierigkeiten, hilft euch ein Klick auf diese Stelle weiter. Hier findet ihr nicht nur eventuelle Problemlösungen, sondern auch eine Telefonnummer oder eMail-Adresse, an die ihr euch in letzter Not wenden könnt. Ebenfalls in diesem Textfile befinden sich das Impressum der CD und die nie gelesenen aber sehr wichtigen Bestimmungen zum Nutzungsrecht.

PLAY Überblick





Windows-Menü

WIN-Demos

Spielbare Demos	Größe
Amok	0 MB*
Discworld 2	2 MB*
Ace Ventura	1 MB
Cyber Galdiators	0 MB*
Death Drome	15 MB*
HyberBlade	13 MB*
Gazzillionaire Deluxe	12 MB
Krazy Ivan	0 MB*
Lords of the Realm 2	25 MB*
Rocket Jockey	33 MB*
Diablo	0 MB*
G-Nome	42 MB*

Selbstablaufende Demos	Größe
Curse of Monkey Island	0 MB
Privateer 2: The Darkening	0 MB

*läuft nur unter Windows 95

„Größe" gibt den belegten Platz auf der Festplatte an, nicht die Größe der Demo auf der Power Play CD

Tools

Hier wichtige Windows-Tools, die jeder Spieler auf der Festplatte haben sollte:

Hex Workshop 32 (Win95)
Display Doctor 5.3 (UNIVBE 5.3)
WinZip 32, Version 6.1 (Win95)
Mediaware CleanUp für Win95

Daten

Nur für Win95: Die Datenbank mit allen Tests von "Power Play". Achtung: Wir empfehlen eine Grafikeinstellung von 800 x 600 Bildpunkten, 16 Bit Farbtiefe und SMALL Fonts.

Online

Dieses Mal gibt's wieder die AOL Zugangssoftware. Die Seriennummer befindet sich auf der CD-Hülle. Wi immer mit dabei der WinCIM 2.01, zusammen mit dem **Internet Browser Netscape Navigator 2.0.**

Installation

Um überhaupt etwas mit der CD anfangen zu können, braucht ihr mindestens einen 486/DX2 mit 8 MByte RAM, VGA-Grafikkarte (640x480), Festplatte sowie ein 4x-Speed-CD-ROM-Laufwerk. Die CD läuft zwar auch ohne Soundkarte – das ist aber kaum im Sinne des Erfinders. Wir bieten euch sowohl für DOS als auch für Windows eine Oberfläche mit unterschiedlichem Inhalt! Um den verfügbaren Speicher zu optimieren, solltet ihr für das Windows-Menü Windows im oberen Speicherbereich installieren. Windows niemals aus einer DOS-Shell wie dem Norton-Commander starten!

Windows: Für das Windows-Menü vom CD-Laufwerk aus (z. B. **D:**) die Datei **ppwin.exe** starten, die ihr im Hauptverzeichnis der CD findet (z.B. **D:\PPWIN.EXE**). Windows-95-Benutzer erfreuen sich am Autostart!

DOS: Etwa die Hälfte der Demos läuft nur unter DOS. Darum haben wir für euch auch ein MS-DOS-Menüsystem geschrieben. Um dieses zu starten, wechselt am DOS-Prompt in den Root Eures CD-Laufwerks (z. B. **D:**) und tippt ganz banal **START** ein. Die **PPDOS.EXE** braucht ihr nicht mehr selbst nach **C:** kopieren. Das erledigt unsere Batch-Datei für euch und löscht die Datei anschließend wieder von der Festplatte. Wieviel Speicher auf eurer Festplatte übrig sein muß, haben wir neben den Demo-Namen vermerkt (im Menü linke Seite!

Windows 95: Auf Anhieb funktionieren die Windows95-Demos nur, wenn Ihr auch DirectX installiert habt. Installiert diese Erweiterung indem Ihr /TOOLS/DIRECTX/DXSETUP.EXE startet. DOS-Demos solltet ihr immer unter DOS starten, nachdem ihr Windows 95 mit gedrückter F8-Taste beim Booten ausgeschaltet habt, oder nachdem ihr Windows 95 mit der Option "Computer im MS-DOS-Modus starten" beendet habt.

Wir überprüfen jede CD sorgfältig auf Funktionstüchtigkeit und Virenfreiheit. Bei Problemen lest bitte in der **HILFE.TXT** im Root der CD nach (z.B. "EDIT D:\hilfe.txt" eingeben). Sollte eure CD physisch defekt sein, schickt sie bitte mit einem kurzen Brief an die Redaktion (Adresse im Impressum). Wir senden euch dann umgehend eine neue CD.

[titelthemen]

Bundesliga Manager 97
Zum vierten Mal auf Meisterkurs 48

Command & Conquer 2
Der hochdekorierte Nachfolger 168

Privateer 2
Griff nach den Sternen 138

NHL Hockey 97
Heiß auf Eis 120

Schleichfahrt
Blue Byte taucht unter 76

Toonstruck
Skurriles Comic-Adventure 176

[news & previews]

News-Cocktail
Was zu klein war für ganze Seiten 12

Power Play Online
Aktuelles im World Wide Web und unseren Foren 20

MDK - Entwickler-Tagebuch Teil 4
Shiny-Chef David Perry über seinen Hoffnungsträger 22

The Crow
Acclaims Kult-Film-Adaption für Prügelfreudige 24

Creatures
Spielerisches Artificial-Life-Experiment 28

Shine
Abgedrehte Knobeleien in deutschem "Irrsinns"-Adventure 30

Little Big Adventure
Rückkehr in Adelines Abenteuer-Märchenland 32

Rocket Jockey
Auf zum rasanten Raketenritt 36

Ravage D.C.X.
Alien-Angriff im außerirdischen Ballerspiel 38

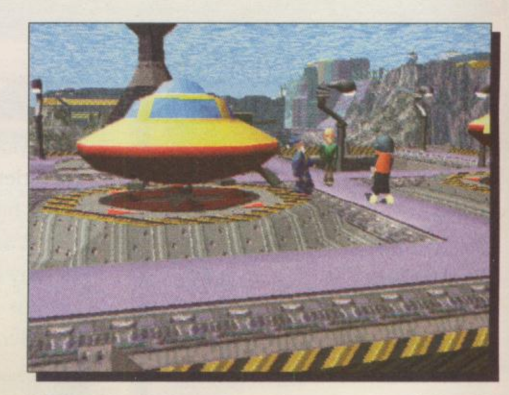
Space Bar
Science-fiction-Komödienkrimi mit Erlebnis-Gastronomie 40

FIFA Soccer 97
Neuer Jahrgang mit exellent animierten Polygon-Kickern 42

Dominion
7th Level im Echtzeit-Strategie-Rausch 44



Command & Conquer 2 **Seite 168**



Little Big Adventure 2 **Seite 32**



Eine runde Sache: Die 97er-Version des Bundesliga Managers im Test **Seite 48**

[interview]

Dungeon Keeper
Im Gespräch mit Peter Molyneux von Electronic Arts 186

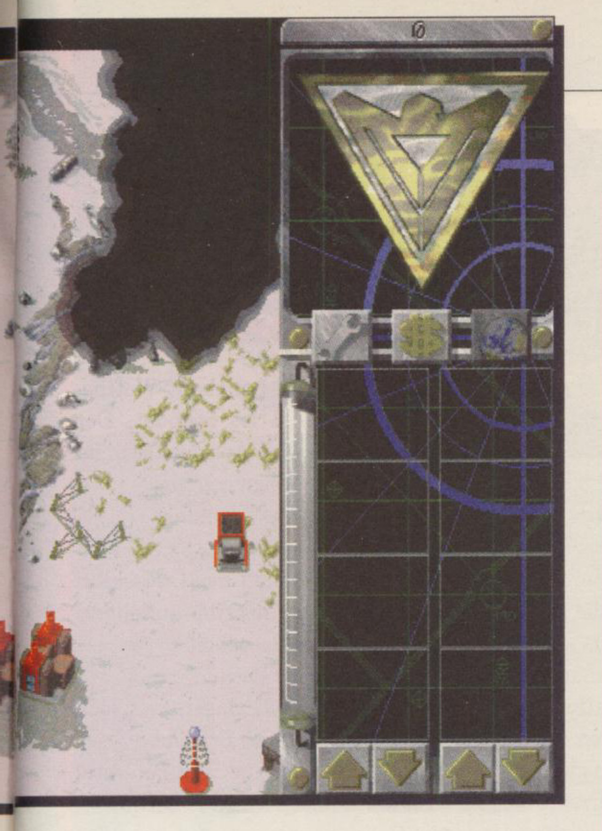
[support]

Alle Tips auf einen Blick 89

Tips & Tricks
Seitenweise pfiffige Spiele-Hilfen 90

Hexerei
Kniffliges für Hexeditor-Fans 108

Erste Hilfe
Hardware-Probleme schnell gelöst 112

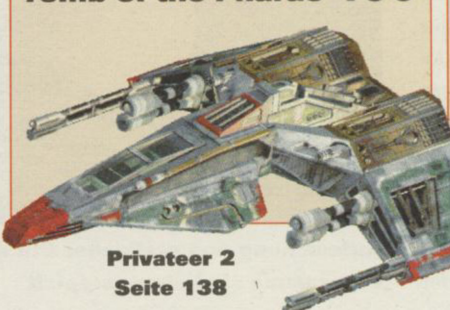


[test]

Titel	Seite
Assassin 2015	74
ATF NATO Fighters	130
Bedlam	82
Bundesliga Manager 97	48
C & C Alarmstufe Rot	168
Daggerfall	158
Decathlon	128
Der Planer 2	132
Destiny	166
DEUS	182
Die fünfte Dimension	80
Firo & Klawd	65
Krazy Ivan	154
Madden NFL 97	118
Mechwarrior 2 Mercenaries	70
Mummy Tomb of the Pharao	156
Mutant Penguins	181
Mutation of J.B.	164
NET:Zone	155
NHL Hockey 97	120
Olympic Soccer	66
Orion Burger	174
Privateer 2 The Darkening	138
Pinball Construction Kit	180
Rendezvous im Weltraum	62
Robotron X	152
Schleichfahrt	76
Shattered Steel	146
Sherlock Holmes Geheimn.d.tät.Rose	86
Spaceward HO! 4	115
Star Control 3	124
Surface Tension	180
Swiv	144
Toonstruck	56
Total Control	114
Virtua Cop	64
War Wind	176



Orion Burger Seite 174



Privateer 2 Seite 138



Schleichfahrt Seite 76

[rubriken]

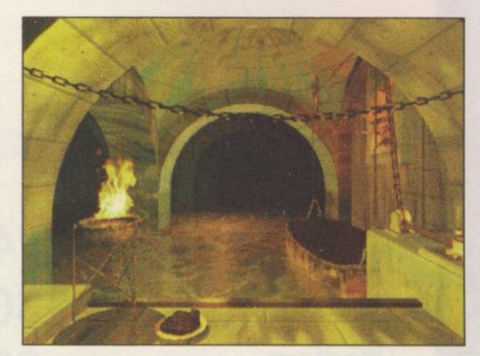
Rubrik	Seite
Editorial	5
Die wichtigsten Demos auf einen Blick	6
Was ist auf der neuen Power Play-CD?	8
Der kleine Klugscheißer	19
So werten wir	46
Inserenten	106
Power Data: Statistik muß sein	184
Steckbrief: Die Vorlieben der Power Play-Redakteure	185
Leserpost	194
Impressum	198



Toonstruck Seite 56

Renderei

Ihr mögt "Zork: Nemesis"? Dann wird es euch sicher mit äußerster Freude erfüllen, daß GT Interactive gleich zwei Produkte dieser Sparte in Vorbereitung hat. Der erste nennt sich "SPQR" (Senatus populusque Romanus), ist das FollowUp zu "Qin" (Test in PP11/96) und spielt im Rom der Kaiserzeit. Als zentraler Handlungsort fungiert das Forum Romanum. Damals verfügte Rom über ein beachtliches technologisches Knowhow, das jedoch später im Mittelalter verlorenging. Wie "Qin" soll auch "SPQR" durch die integrierte Enzyklopädie häppchenweise historisches Wissen vermitteln. Titel Numero Zwo nennt sich schlicht "9". Im abgewirtschafteten Hotel seines jüngst verblichenen Onkel hantiert der Spieler mit den Hinterlassenschaften zahlreicher Künstler, die zur Glanzzeit des Hauses dort ein und aus gingen. Kann er das Geheimnis der sogenannten "Musenmaschine" lüften? Inspirationsquelle für "9" waren Leben und Wirken der Rockband Aerosmith sowie die psychedelischen Schöpfungen des Surrealisten Mark Ryden. *us*



In "SPQR" flaniert ihr durch ein akkorates Modell des alten Roms.



Einsilbig ist in: Nach "D" und "Z" kommt "9"

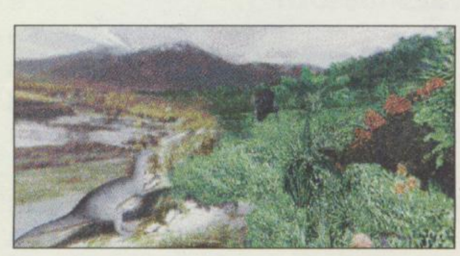
SPQR
9
Genre: Adventure
Hersteller: GT Interactive
Erscheinung geplant: 1. Quartal 97
Internet: http://www.gtinteractive.com

Welt der Wunder

Wissenswertes leicht verständlich und optisch interessant aufzubereiten ist der Anspruch, den die Pro7-Serie "Welt der Wunder" mit jeder neuen Folge erhebt. Diese Grundidee läßt sich relativ simpel auf eine Multimediaproduktion übertragen, was das Joint-venture-Unternehmen des Burda Verlags und Pro7 Navigo nun auch getan hat. Vier Themenbereiche – Weltraum, Dinosaurier, menschliche Organe und die Welt der Wale – gilt es zu erforschen, wobei jede dieser Kategorien durch eine Fülle von Videosequenzen und Animationen ergänzt wird. Moderator Hendrik Hey ist stets zugegen, von seinem virtuellen Büro aus gelangt man nicht nur in den Dokumentarpart von "Welt der Wunder", sondern auch auf die Pro7-Webpage mit spezifischen Informationen zum Programmangebot des Senders. Des weiteren integrierte Navigo zwei Winzspiele: "Catch it", eine Herausforderung an eure Reflexe und – wer konnte das ahnen – ein Wissensquiz. Löst ihr alle Aufgaben , werdet ihr mit Experten-Interviews belohnt. *us*



Aufmachung und grafischer Stil des Programms sind eher verspielt



Beliebtes Edutainment-Thema: Dinos

Welt der Wunder
Genre: Edutainment
Hersteller: Navigo
Preis: ca. 40 Mark
Internet:http://www.navigo.de

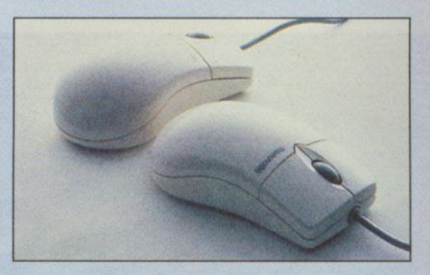
Apache-Auflösung

Unser "AH-64D Longbow"-Wettbewerb aus PP09/96 ist beendet. Der Hauptgewinn, je eine Apache-Jacke im typischen Fliegerdesign geht an:

- Wilson Wong aus Frankfurt
- Jörg Fischer aus Essen
- Philip Brockerhoff aus Düsseldorf
- Jürgen Moritz aus Oberpullendorf
- Nils Eilke aus Reepsholt
- René Konze aus Bochum
- R. Schacht aus Göttingen
- Eike Wendland aus Friedland
- Michael Busch aus Bad Peterstal
- Hans-Peter Reichert aus Berlin

Alle Preise sind bereits auf dem Weg zu den Gewinnern, wir danken Electronic Arts Deutschland für die freundliche Bereitstellung der Apache-Jacken sowie der handsignierten "Longbow"-Spiele und -Aufsteller. *us*

Microsoft IntelliMouse



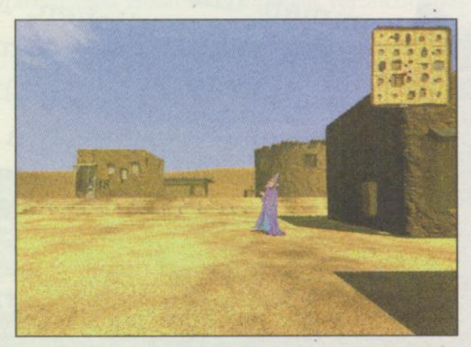
Die weit verbreitete Microsoft-Maus bekommt eine Schwester namens "Intelli-Mouse". Über die Standardfunktionen hinaus besitzt diese ein kleines Rädchen, welches das Navigieren in Programmen erleichtern soll. Seitens der Softwarefabrikanten bietet es sich an, das Zusatzelement mit Scroll- bzw. Zoomfunktionen zu belegen. Microsoft Office 97, der Internet Explorer 3.0 und der Windows 95-Explorer werden sich mit Hilfe der "IntelliMouse" (hoffentlich) bereits schneller und effektiver bedienen lassen. *us*

IntelliMouse
Hersteller: Microsoft
Preis: ca. 130 Mark

Es weihnachtet sehr

Die fetten Nachkriegsjahrzehnte haben den 24. Dezember vor allem zu einem Feiertag für den Handel gemacht, der religiöse Anlaß rückt immer mehr in den Hintergrund. Da scheint dem guten Christenmenschen jeder Versuch, dem konsumorientierten Nachwuchs Weihnachtsbräuche ans Herz zu legen, mehr als willkommen. Ungeachtet der Tatsache, daß auch Paramedia für seine CD-ROM "Weihnachten – Das Abenteuer" Bares verlangt, unterstellen wir mal eine missionarische Absicht. Das Vehikel für Bastelanleitungen, Backrezepte, Weihnachtslieder und vier Märchen (darunter "Frau Holle") ist eine gerenderte "interaktive Stadt", der Architektur nach dem orientalischen Bethlehem nicht unähnlich.

Ganz zufällig gibt es in dem Örtchen genau 24 Häuser, hinter jeder der numerierten Haustüren wartet ein anderer mit animierten Bildern illustrierter Bruchteil der biblischen Geschichte – ein Adventskalender im Großformat. Einlaß in eine Hütte wird nur gewährt, wenn ihr eine Multiple Choice-Frage beantworten könnt, deren Inhalt sich auf die Episode des Vortags bezieht. Das Programm ist für Kinder im Alter von vier bis zwölf Jahren konzipiert, die Fragen entsprechend simpel. Gefällige Begleitmusik dringt durchgehend an die Lauscher, der Titelsong ist sogar als Audiotrack abgelegt und kann somit auf einem herkömmlichen CD-Player abgespielt werden. Den fairen Preis von unter 20 Mark ist "Weihnachten – Das Abenteuer" allemal wert. *us*



Dreidimensionaler Adventskalender: Jedes Haus steht für ein Türchen.

Weihnachten - Das Abenteuer
Genre: Edutainment
Hersteller: Paramedia
Preis: ca. 20 Mark
Tel.:069/951433-0

Turbo-Modems

Nichts geht mehr - seit dem Ausbruch der großen Internet-Hysterie artet das ungezwungene Surfen oft genug zum Krampf aus. Ständig sind Server überlastet, der Massenandrang erinnert an die Verhältnisse im Sommerschlußverkauf. Um wenigstens einen Flaschenhals, nämlich die langsamen Übertragungsraten vom heimischen Modem zum Provider, zu entfernen, greifen viele Frustierte zum kostspieligen ISDN-Anschluß. Daß es auch ohne diese drastischen Mehrkosten geht, beweist jetzt U.S. Robotics: Eine neue Technologie namens "x2" soll in den Modems der nächsten Generation physikalische Übertragungsraten von bis zu 57.000 Baud über konventionelle Telefonleitungen ermöglichen. Das ist zwar nicht ganz ISDN-Standard (64.000 Baud), aber ein entschiedener Fortschritt gegenüber der bislang gültigen Modem-Höchstmarke von 28.800 Baud. Mehr als 30 amerikanische Internetprovider, darunter AOL und IBM Global Network, haben bereits "x2"- Unterstützung zugesagt.

Destruction Derby 2

Unrechtmäßige Führerscheininhaber, die sich nach totaler Anarchie im Straßenverkehr sehnten, waren von Psygnosis´ "Destruction Derby" äußerst angetan, konnten sie doch hier ihren zerstörerischen Trieben freien Lauf lassen. Part zwei setzt alles daran, den Schrottfaktor aufzustocken: Echtzeitberechnete 3D-Crashes, halsbrecherische Überschläge und brennende Fahrzeugwracks sollen das Rennen noch realitätsnäher gestalten. Ein Dutzend neuer Strecken werden dem fahrerischen Können mehr abverlangen als die eher stupiden und wenig abwechslungsreichen Kurse des Originals. Steilkurven, Sprungschanzen und Hügel ergänzen die altbekannten Kreuzungen. Insgesamt wird gesteigerter Wert auf Geschwindigkeit gelegt. Wer jedoch im Temporausch den Grad seiner Aufmerksamkeit herunterschraubt, wird alsbald umherfliegende Autotüren oder Reifen havarierter Rivalen in der Windschutzscheibe stecken haben. Im Falle eines Falles können Schäden jetzt immerhin in der Boxengasse behoben werden, um das Rennen danach ungehindert wiederaufzunehmen. Ohne Prominenz kommt auch Psygnosis nicht mehr aus: NBC Sports-Plappermaul Paul Page kommentiert hauptberuflich die Rennen der Daytona 500 bzw. Indy 500 Liga, und setzte sich für "Destruction Derby 2" hinters Mikrofon, um dem Ganzen das gewisse Authenzitätsambiente zu verleihen. *us*

Wer allzu waghalsig fährt, riskiert einen lebensgefährlichen Überschlag.



Wieder wird rechts unten angezeigt, wie beschädigt euer Wagen schon ist.

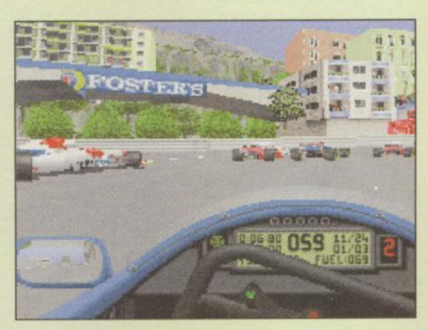
Destruction Derby 2
Genre: Rennspiel
Hersteller: Psygnosis
Erscheinung geplant: Dezember ´96
Internet:http://www.psygnosis.com

Game Guru Mogeleien

Schweißnasse Hände, Puls auf 180, der sechste Versuch – und wieder daneben. Wie oft stehen wir kurz vor dem Nervenzusammenbruch, nur weil Level X in Spiel Y uns unlösbar erscheint. In solchen Fällen eingebaute Cheats oder gar einen Hex-Editor zu benutzen gilt zwar als unehrenhaft und beeinträchtigt den Spielspaß, doch früher oder später greift wohl jeder Verzweifelte mal zu solch rigorosen Mitteln. Der "Game Guru" von 3DO ist ein Komplettpaket, das beide Methoden unter einer einigermaßen komfortablen DOS-Oberfläche zusammenfaßt, was ihn sowohl für Einsteiger als auch für Routinemogler interessant macht. Eine Auflistung von allgemein bekannten Paswörtern und Codes hilft schon über viele Hürden hinweg. Rund 50 gängige Bestseller entschärft der "Game Guru" zudem mit vorgefertigten "Cheatpatches", die eure Spielstände auf der Festplatte manipulieren. Damit diese Datenbank nicht ein halbes Jahr nach dem Kauf des Programms schon veraltet ist, wird 3DO regelmäßig Updates zum Download von der eigenen Webpage anbieten. Wer nicht warten möchte, bis sein persönliches Problemkind von den 3DO-Herrschaften versorgt wird, greift entweder zum funktionell umfangreichen Hexeditor, mit dem zwei Dateien gleichzeitig bearbeitet werden können, oder zum "Code Hunter": Ähnlich dem Shareware-TSR "Game Wizard" kann dieser Programmteil nach Veränderungen von Werten wie Hitpoints oder Punktestand suchen. Im Unterschied zu ersterem tut er dies jedoch nicht, während das Spiel läuft, sondern zieht dazu die Savegames zu Rate. Das Funktionsprinzip ist jedoch identisch: Zwei oder mehrere Speicherzustände bzw. Savegames werden nach euren Vorgaben miteinander verglichen. Nehmen wir mal an, ihr möchtet in einem Rollenspiel eure Manapunkte heraufsetzen. Ihr beginnt mit 150 Punkten und speichert ab. Dann wendet ihr einen Zauberspruch an, habt danach 100 Punkte und speichert wieder ab. Jetzt importiert ihr die beiden Spielstände in den "Code Hunter" und gebt ihm den Befehl, nach einer Variablen zu suchen, die von 150 im ersten auf 100 im zweiten Spielstand gefallen ist. Sollten mehrere Stellen gefunden werden, auf die das zutrifft, bindet ihr einfach weitere Dateien mit differierenden Manawerten ein. Meist habt ihr die richtige Position dadurch schon bald eingekreist und könnt den Wert nach Belieben modifizieren. Sofern der Programmierer nicht einen Schritt weiter gedacht und kritische Werte codiert hat, klappt das wunderbar. Doch leider gibt es unzählige Wege der Verschlüsselung, während nur zwei davon (per XOR$FF und Prüfsumme) vom "Game Guru" geknackt werden. Wenn ein Hersteller Basteleien an seinem Produkt unterbinden möchte, hat er weiterhin genügend Möglichkeiten. *us*

Produkt: Game Guru
Genre: Toolsammlung
Hersteller: Studio 3DO
Preis: ca. 70 Mark
Internet: http://www.3do.com

Nitro Racers



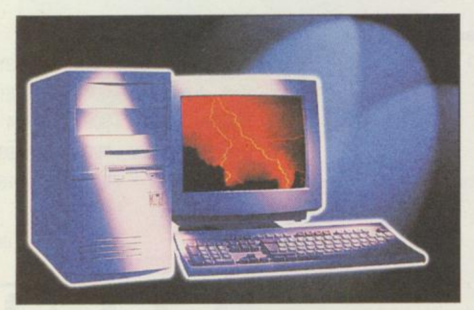
Nicht protzig, aber ganz nett: Rasen im Ameisenformat

Zwischen 3D-Muskelprotzen wie "Grand Prix 2" oder "Bleifuß" erscheint eine Raserei aus der simplen Vogelperspektive fast so antiquiert wie die gute alte Carrerabahn. Aber gerade darin kann auch ein gewisser Reiz liegen. Spiele nach dem Strickmuster von "Supercars" setzen keinen Rechner vom Schlage eines "Zumbitsu 9000" voraus und machen trotzdem Spaß. "Nitro Racers" von 3DO schlägt in diese Kerbe. Jede der über 20 Rundkurse paßt im SVGA-Modus auf einen Bildschirm, in VGA wird gescrollt. Bis zu acht Vollgasfanatiker lassen nächstes Jahr im Netzwerk die Motoren aufheulen. *us*

Nitro Racers
Genre: Rennspiel
Hersteller: Studio 3DO
Erscheinung geplant: 1. Quartal 97
Internet: http://www.3do.com

Escom: Pentium 166 für unter 1700 DM

Totgesagte leben länger. Aus der Konkursmasse des Discounterriesen Escom erhob sich vor kurzem unter Federführung von ComTech mit "Escom 2001" eine neue Gesellschaft. Das Unternehmen ist übrigens nicht der Rechtsnachfolger der alten Escom. Mit dem "P166+ SpeedMachine" will man nun für wenig Moneten maximale Leistung an den Mann bringen. Inkl. Mehrwertsteuer kostet das System lediglich 1699 Mark und weist folgende Ausstattungsmerkmale auf: Minitowergehäuse, IBM P166+ Prozessor, 512 KB Pipelined Burst Cache, 8 MB EDO RAM, 1.2 GB Festplatte, 2 MB ATI Mach 64 Grafikkarte, 14" MPR-II Monitor, einjähriger IBM/CSG Vor-Ort-Service. Die verbesserte Ausstattung der ab 2299 Mark erhältlichen "Multimedia SpeedMachine" enthält zusätlich weitere 8 MB EDO RAM, eine größere Harddisk (2 GB), ein 8-fach CD-ROM Laufwerk, als Soundkarte einen SB16-Clone sowie ein Paar 120 Watt Boxen. Der serienmäßige Monitor genügt übrigens laut Eigenaussage "einfachen Ansprüchen bei eher sporadischer Nutzung des PCs". Im gleichen Atemzug empfiehlt Escom das Upgrade auf einer 15-Zöller (Aufpreis:199 Mark). *us*



Nicht nur billig, sondern auch preiswert? Escoms "P166+ SpeedMachine"

Escom P166+ Multimedia SpeedMachine
Hersteller: Escom 2001
Preis: ca. 2299 Mark

Escom P166+ SpeedMachine
Hersteller: Escom 2001
Preis: ca. 1699 Mark

Power F1

Es fällt schwer, ein Rennspielfeature zu finden, daß nicht in Microproses "Grand Prix 2" enthalten wäre – der fehlende Einfluß der Witterung ist eines der wenigen Mankos dieser ansonsten nahezu perfekten Simulation. Das von Teque produzierte und von Eidos vertriebene "Power F1" wird hingegen nicht nur vom Pit-Stop bis zur Tuningwerkstatt alle essentiellen Aspekte einer zeitgemäßen Formel 1-Umsetzung berücksichtigen, sondern auch über einen dynamischen Wettergenerator verfügen.Vor Beginn eines Rennens könnt ihr euch anhand einer Vorhersage seelisch auf das bevorstehende Wetter vorbereiten bzw. ganz konkret, nämlich bei der Reifenwahl, darauf reagieren. Wie im richtigen Leben irren sich die Meteorologen jedoch auch hier des öfteren , so daß es auf der Piste mitunter zu spontanen Schauern kommt .Sämtliche 17 Originalkurse der 95er Saison werden von der Streckenführung her 1:1 übertragen, lediglich bei optischen Einzelheiten am Wegesrand geht Teque im Rahmen der künstlerischen Freiheit etwas weniger penibel vor. Ebenfalls nicht ganz so detailversessen sollen die Einstellmöglichkeiten in der Garage ausfallen, weswegen sich das Programm auch nicht als direkter Konkurrent zur Microprose-Referenz versteht. *us*



In den engen Straßen von Monaco sind Bleifüsse deplaziert



"Power F1" sieht Psygnosis´ "F1" zum Verwechseln ähnlich

Power F1
Genre: Rennspiel
Hersteller: Teque/Eidos
Erscheinung geplant: Dezember 96

Wing C.: Kilrathi Saga

Origin veröffentlicht demnächst "Wing Commander: The Kilrathi Saga", eine Compilation mit den ersten zwei Teilen der erfolgreichen Space-Opera. Alle Programme sollen diesmal nur unter Windows 95 laufen – und zwar auch auf den schnellsten Rechnern in der damaligen Originalgeschwindigkeit. Einziger Wehmutstropfen: Auf dem Silberling fehlen aus unerfindlichen Gründen die Missiondisks „Secret Missions" und „Special Operations", die Interessierte eigens aus den Internet-Seiten des Herstellers saugen müssen. Ein Patch, mit dem das nicht enthaltene „Wing Commander 3 - The Heart of the Tiger" ebenfalls zur echten Win95-Version wird, soll ebenfalls im Paket sein; allerdings ist noch nicht klar, ob das auch für die deutsche Version gilt. ste

Wing Commander: The Kilrathi Saga
Genre: Action
Hersteller: Origin
Preis: voraussichtlich ca. 100 Mark
Internet:http://www.ea.com

VERMISCHTES

• Vom 15. Bis 17. November öffnet die Publikumsmesse **"Computer ´96"** auf dem Messegelände Köln ihre Pforten. Traditionell sind dort viele Vertreter der Spielebranche (und natürlich PP-Redakteure) anzutreffen. So wird z. B. Electronic Arts sein gesamtes WeihnachtslineUp inkl. "FIFA 97" live präsentieren.

• Run auf **"Diablo"**: Der Internet-Betatest des Multiplayer-Rollenspiels von Blizzard stieß laut Aussage des deutschen Vertriebs auf regen Zuspruch. Bereits nach drei Stunden brachen mehr als 150000 Anfragen von Fans aus aller Welt über das Blizzard-Netz herein.

• In seiner FX-Baureihe bietet Mitsumi seit Neuestem ein **12-fach CDROM**-Laufwerk an. Der Einführungspreis für das "FX 120" liegt bei 320 Mark.

• **"Definite Wargame Collection 2"** nennt SSI seine jüngste, aus vier CDROMs bestehende Sammlung. Sie umfaßt Titel wie "Harpoon 2" samt der Battlesets "West Pack" und "Cold War", "Command HQ", "Romance o. t. three Kingdoms III", "Steel Panthers", "Genghis Kahn II" und "Operation Europe". Preis ca. 100 DM.

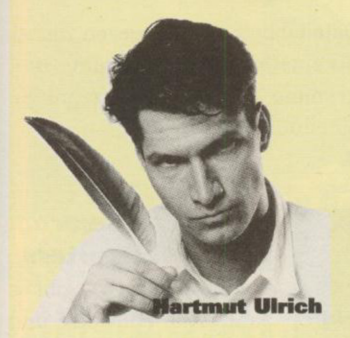
• **"FX Fighter"** war das allererste 3D-Prügelspiel für PC. Jetzt ist der Klassiker von Philips/GTE in einer "Soft Price"-Edition für rund 30 Märker erhältlich.

• Da war aber jemand voreilig: Falls ihr in Konkurrenzblättern schon Testberichte zu Infogrames´ **"Solar Crusade"** gelesen haben solltet, streicht sie getrost aus dem Gedächtnis. Das Spiel wird nämlich noch einmal überarbeitet und erst irgendwann Mitte 1997 veröffentlicht.

Die in Kooperation mit dem kanadischen Dokumentarsender "Discovery Channel" entwickelte Edutainmentreihe von Egmont Interactive wurde jetzt um die beiden Neuheiten **"Die Welt der Ozeane"** und **"Haie"** erweitert. Der Preis ist mit jeweils ca. 90 Mark unserer Meinung nach ein wenig überteuert, da diese Produkte auf Dauernicht interessanter als Videos sind.

Topwares **"Gold Games"** ist eine echte Monstercompilation: Auf 15 CDs befinden sich nicht weniger als 43 Spiele. Die Packung enthält neben Gurken wie "Virtual Corporation" und "Victory", welche man noch vor kurzem als Stand-alone für 30 Mark verscheuerte, echte Juwelen, z. B. die ersten beiden "DSA"-Teile, "Battle Isle", "Leisure Suit Larry 6" oder das zweite und dritte "Alone in the Dark". Für 49,95 Mark also ein echtes Schnäppchen.

Der kleine Klugscheißer


Hartmut Ulrich

Starken Tobak qualmen wir diesen Monat: Wieviel Blut tut Spielern gut?

Wenn ein Fachjournalist oder Chefredakteur – womöglich noch auf Seite drei und mit erhobenem Zeigefinger – Gewalt in Computerspielen zu beklagen beginnt, obwohl er seit Jahren seine Brötchen in diesem Markt verdient, dann wirkt er im günstigsten Fall unglaubwürdig, meistens jedoch einfach nur peinlich. Für Political Correctness ist in dem Geschäft einfach kein Platz. Also hält man besser die Schnauze und vermeidet allzu blutige Screenshots im Heft. Uns nehme ich da keinesfalls aus – grinste doch erst in der letzten Ausgabe ein Totenschädel vom Titel. Allerdings kennen wir klare Grenzen. Wenn in einem Spiel Serienmord als cool (!) dargestellt wird, hört bei uns der Spaß sofort auf. Mord ist ein Kapitalverbrechen, und wer Mord verherrlicht, ist nicht cool, sondern kriminell. Konkreter Anlaß zu diesem Statement und der Gipfel der Geschmacklosigkeit ist das Video/Grafikadventure "Harvester", eine Mixtur aus David Lynch- und Quentin Tarantino-Film sowie ein wenig "Phantasmagoria". Für den Fall, daß einige finstere Seelen jetzt erst neugierig geworden sein sollten: Technisch und vom Gameplay her ist "Harvester" so armselig, daß ihr euch an miesen Puzzles die Zähne ausbeißen, über mäßige Grafik ärgern und tagelang an stinklangweiligen Lokalitäten festhängen werdet.

An der Frage, wieviel Mediengewalt dem Charakter langfristig schadet, scheiden sich die Geister. Eine kaum überwindliche Kluft gähnt zwischen jenen, die schon bei vergleichsweise lächerlichen Szenen (z. B. "Command & Conquer", "Hind") lautstark nach strengeren Kontrollen und härteren Gesetzen schreien und zwischen jenen, die morgens zwar noch brav Nutella aufs Brot schmieren, am Computer aber ihren Gegnern bevorzugt die Eingeweide aus dem Bauch zerren und die in der Bundesprüfstelle BPjS die Reinkarnation von Stasi, Zensur und dem Ende aller Freiheit sehen. In Wirklichkeit entfernen sich beide Gruppen von der stabilen Mitte: die eine in Richtung Diktatur, die andere in Richtung Anarchie. Fragt sich lediglich, ob es eines der Lager je zur Mehrheit und damit das System aus dem Lot bringen wird. Was passiert, wenn ein wachsender Teil der Gesellschaft alle ethischen Grenzen grundsätzlich als uncool ablehnt? Wird dann Brutalität und Rücksichtslosigkeit zur Gegenreligion eines gelangweilten Spießertums? Gefährdet sich die Freiheit selbst durch ihr eigenes Prinzip, alles freizustellen – auch das Unsoziale und Unethische? Wenn Computerspiele ein Spiegel ihrer Zielgruppe sind, dann zeichnen sie teilweise ein sehr schräges Bild. Was früher das Gameplay bot, soll heute zunehmend derber Nervenkitzel retten; gestern "King's Quest", heute "Phantasmagoria 2" – oder eben "Harvester". Nun muß man (noch) nicht den Kopf in den Sand stecken, denn die Mehrzahl von Spielen und Spielern ist durchaus *nicht* krank. Wollen hoffen, daß es auch so bleibt...

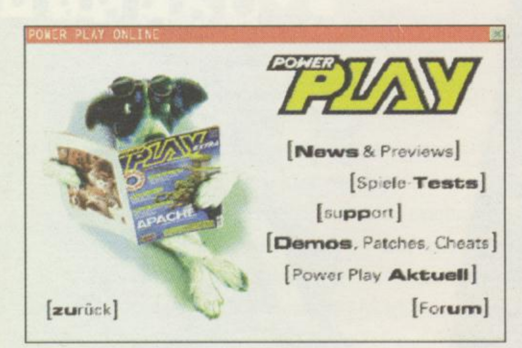
PP ONLINE



T-Online: Power Play#

Unser Angebot im bundesweit größten Datendienst T-Online präsentiert sich mittlerweile wieder deutlich aktueller als in den vergangenen Monaten: Das Kennwort „Power Play#" führt Datensurfer direkt zu uns. Von dort leitet ein Link weiter zum Cept-Forum, wo stets recht lebendige Diskussionen rund ums Thema Computerspiele stattfinden.

Power Play#



Waldi hört den ganzen Tag die Beach-Boys, surft am Strand und liest Power Play

CompuServe: Deutsches Computerspiele Forum

Unser „Deutsches Computerspiele Forum" ist das erste deutschsprachige Forum auf CompuServe, in dem es ausschließlich um Computerspiele geht. Die Nachrichtenbereiche sind grob nach Genres sortiert, dazu kommen Spezialbereiche für den allgemeinen Small-Talk. In den Dateibibliotheken hingegen wartet Software vom Feinsten, für interessante und aktuelle Programme richten wir regelmäßig Schwerpunktabteilungen ein.

Go DEUSPIEL



Die Power Play Webquarters, unsere Zentrale im Internet

Internet: Power Play WebQuarters



Im Power Play-WQ gibt es zahlreiche Hinweise und Links, was im World Wide Web und der Szene los ist. Die Download-Abteilung mit vielen spielbaren Demos der aktuellsten Programme bauen wir weiter kontinuierlich aus, ebenso unsere Liste mit Lösungshilfen und Walkthroughs, die wir in Zusammenarbeit mit dem Deutschen Spieleforum im WWW (http://www.spieleforum.de) anbieten. Außerdem alle vier Wochen neu: Ein Überblick der aktuellen „Power Play" mit ausgewählten Artikeln und dem Interview des Monats in der ungekürzten Vollversion, auch auf Englisch.

http://www.magnamedia.de/powplay

VERMISCHTES AUS DEN NETZEN

• Wer sagt denn, daß Missiondisks immer Geld kosten müssen? Von Spectrum Holobyte gibt es die **„Top Gun Mission of the Month"** völlig kostenlos zum Saugen – und wenn alle Aufträge in der richtigen Reihenfolge beisammen sind, ergibt sich sogar eine kurze Storyline.

http://www.holobyte.com/

• "Descent" ist trotz zunehmender Konkurrenz immer noch eines der beliebtesten Netzspiele, entsprechend finden sich zu dem Titel auch ziemlich viele Sites im Netz. Eine der besten ist das **„Descendarium"**, wo auch zu Kleinigkeiten rund ums Spiel noch Infos zu finden sind.

http://www.gamesdomain.co.uk/moonglow

• Wer sich als Computerspieler für Science-fiction, Fantasy oder Horror auch nur ein bißchen interessiert und gut Englisch spricht, kommt hier nicht dran vorbei: Im **SF-Lovers Archive** finden auch absolute Experten noch was Neues – und sehr gut strukturiert ist das ganze auch noch.

http://sflovers.rutgers.edu

• Ein Museum im Internet, das es in sich hat: Im amerikanischen **Computer Museum Network** dreht sich alles um Rechner: Wer will, schaut sich einen scheibchenweise aufgeschnittenen PC an oder lernt alles über dessen Geschichte. Als echtes Highlight darf man demnächst auch Roboter übers Netz fernsteuern – wenn da der Spieltrieb nicht erwacht... Gesponsort wird das CMN übrigens von den Größen der Computerindustrie.

http://www.net.org

• Zwar kann (noch) niemand mit seiner Konsole auf diese Seite zugreifen, aber trotzdem hat **Nintendo** seinen fetten Klempner jetzt auch ins Internet gestellt – und auf Anhieb eine vorbildlich gestaltete Site geschaffen.

http://www.nintendo.com

• Nicht unbedingt typische Computerspiele, eher Klassiker wie Schach, Go, Reversi können in der **Internet Gaming Zone** gezockt werden – dafür aber in Echtzeit ohne Ruckeln gegen menschliche Mitspieler. Demnächst will man auch Online-Versionen der neuen Spiele von Microsoft wie „Hellbender" oder „Monster Truck Madness" anbieten.

http://www.zone.com

• Abteilung „Überflüssig, aber lustig": Ein Klick auf den großen Knopf im **Browser Crasher**, und schon stürzt der Internet-Browser, eventuell samt Betriebssystem, (beabsichtigt) ab. Bislang größter zu Fall gebrachter Rechner war eine Silicon Graphics mit 32 Prozessoren und 2 Giga-Byte-RAM-Arbeitsspeicher. Wer diesen Rekord mit seinem Heim-PC überbieten möchte, sollte vorher alle Dateien sichern.

http://www.waste.org/~oxymoron/crash

• **Starbase Triton** nennt sich eine neue und große Spielesite auf dem Internet, die insbesondere viel über Hardware-Themen zu sagen hat. Das Angebot befindet sich zwar teilweise noch im Aufbau, aber daß hier mal richtig was los sein wird, läßt sich schon jetzt erkennen – leider wieder nur auf englisch. Empfehlenswert!

http://www.striton.com



Festhalten! Die neuen HP DeskJets 690C/694C mit PhotoREt sind da.

HEWLETT® PACKARD

Die neuen HP DeskJets 690C/694C mit PhotoREt für noch realistischere Drachen. Keine Hexerei mit der zusätzlichen HP Fotopatrone: 2 weitere Druckfarben stehen Ihnen damit zur Verfügung. (Beim HP DeskJet 690C optional.) HP REt sorgt für noch glattere S/W-Kanten. Und HP ColorSmart optimiert Ihre Lieblingsfarben automatisch. Von normalem Papier bis zu Recyclingpapier, Postkarten und königlichen Umschlägen wird alles bedruckt. Noch brillanter wird es mit dem speziell entwickelten HP Zubehör, wie dem legendären HP Banner- und Fotopapier oder unseren Folien und Tinten. Und mit bis zu 5 Seiten in S/W und 1,7 Farbseiten pro Minute drucken Sie schneller, als Drachen abfliegen. Wann starten Sie in Richtung HP Händler? Tel.: **01 80/5 23 12 17**, Faxabrufservice: **0 70 31/14 75 05** (Dokumenten-Nr.: -318) oder Internet: **http://www.hewlett-packard.de**

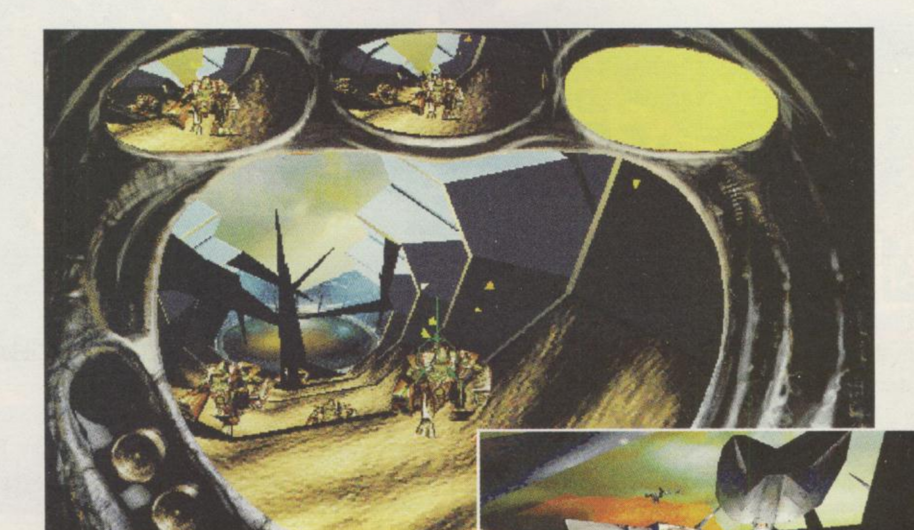
Die HP DeskJets 690C/694C bringen Leben aufs Papier.

DIE DRUCKER VON HP. STARKER AUSDRUCK. STARKER EINDRUCK.

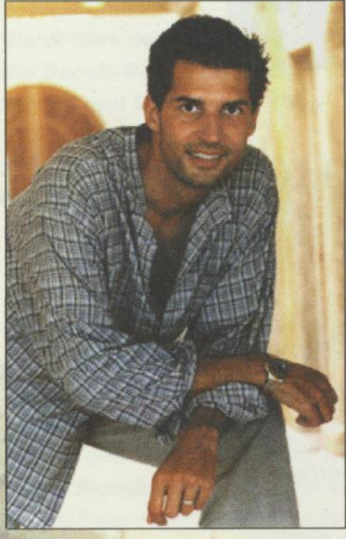
TEIL 4 ENTWICKLER-TAGEBUCH

MDK

David Perry, Chef von Shiny, über seinen Hoffnungsträger "MDK"



Ein Grunt im Visier eures Scharfschützenhelms



Trumpf in der Hinterhand: David Perry sieht der Zukunft gelassen entgegen

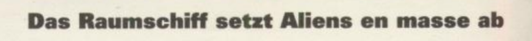
Erneut liefert euch Shiny-Chef David Perry höchstpersönlich die jüngsten News des letzten Monats zu MDK, dem Ausnahmespiel der Earthworm Jim-Erfinder.

Die Kollisionsabfrage

Die meisten Spiele verwenden Kästen, die über und um einen Feind gelegt werden, damit das Registrieren von Schüssen gegen diesen Feind leicht gemacht wird. Der Programmierer muß einfach nur ein Stückchen Code schreiben, welcher besagt, "Wenn eine Kugel einen dieser Kästen trifft, ist der Feind tot". Dieses System eignet sich gut für Spiele mit weit streuenden Maschinengewehren, aber wie ihr in der Abbildung sehen könnt, füllen unsere Kästen auch Zwischenräume beispielsweise unter des Feindes Arm. Unsere Kanone ist so genau, daß, wenn wir einen Millimeter auf dem Bildschirm verfehlen, verfehlen wir den Feind um einen tatsächlichen Millimeter.



In Gunters Hauptquartier wird schon die gute Mutter Erde verplant



Das Raumschiff setzt Aliens en masse ab

Programmiertools und -sprachen

99 Prozent aller Entwickler verwenden "handelsübliche" Programme für die Herstellung ihrer Spiele. Das Problem ist, daß dies häufig Allerweltsprogramme sind, mit denen auch wirklich langweilige, langsame Business-Software geschrieben wird. Sie sind für diese Aufgabe noch nicht einmal annähernd geeignet. Einige wenige Hersteller betreiben deswegen ein eigenes Tools-Department. Das ist höchst wichtig, denn diese Tools-Jungs bauen einem die Waffen für den harten Kampf mit der Konkurrenz. Leider verkennen viele, daß es mit diesen Tools noch lange nicht getan ist. Das Zusammenstellen einer eigenen Hardware ist ebenso wichtig, wie das Erschaffen einer EIGENEN Programmiersprache. Wenn nur ein Programmierer diese Sprache entwickelt, dauert das ewig und wird immer nur das kreative Flair dieses einen Individuums widerspiegeln. Bei Shiny entwickeln die Grafiker und Designer an dieser Sprache mit, damit sie auch als "Nichtprogrammierer" Level entwerfen können. Für uns bedeutet das Wort Level nicht einfach eine neue Konstellation von Wänden. Jeder neue Level in "MDK" unterscheidet sich vom vorhergehenden grundlegend. Im Team kann man einfach viel schneller und kreativer an einem Spiel arbeiten.

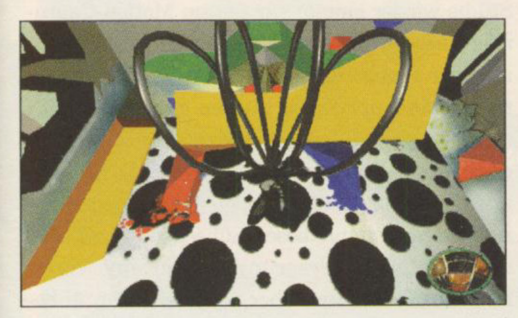
Jüngste News aus dem Shiny-Lager

"MDK" und Clipping

Wenn es zuviele Objekte auf einem Bildschirm gibt, um diese vernünftig darzustellen, dann muß man einige davon streichen, in der Hoffnung, daß es der Spieler nicht merkt. Gute Beispiele dafür sind Rennspiele. Bäume in der Ferne scheinen nicht zu existieren, sind dann aber mit einem Schlag unvermittelt da. Das nennt man Clipping. Clevere Programmierer ließen sich dazu einen Trick einfallen, den man Fogging ("Vernebeln") nennt. Dieser Trick wird bei "Magic Carpet" angewendet. Alles, was sich in Entfernung befindet, verschwindet in einer Nebelbank. Objekte erscheinen zwar immer noch schlagartig, man kann es nur aufgrund des Nebels nicht mehr sehen. Bei Shiny gibt es kein Clipping. Man kann so weit sehen, daß es möglich ist, einen Feind auf die Entfernung eines Kilometers zu erledigen.

Spielgeschwindigkeit

Viele PC-Spiele bedienen sich großer Pixel in niedriger Auflösung, um dem Spieler Geschwindigkeit vorzugaukeln. Wenn man dann auf SVGA umschaltet, läuft das Programm zäh wie Teer. Alles, was die Entwickler dazu zu sagen haben, ist: "Ist nicht unsere Schuld, wenn eure Maschinen zu lahm sind". Das ist kompletter Unfug, denn der PC weist im Vergleich zu Konsolen in dieser Hinsicht verdammt gute Eigenschaften auf und Konsolenspielern ist das Wort "langsam" unbekannt. Wir spielen unser Spiel immer wieder durch und merken uns die Stellen, an denen das Programm in die Knie geht. Dort ändern wir dann solange die Konstellation von Objekten, schreiben den Code um oder variieren im Artwork, bis der Mangel behoben ist. Das ist zwar sehr zeitaufwendig, sorgt aber im Endeffekt für ein weitaus besseres Spiel.

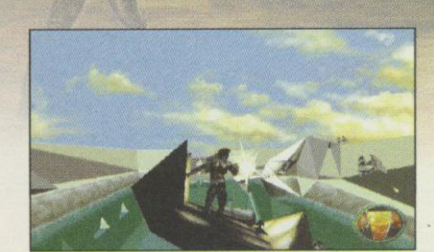


Die Psychadelic-World von „MDK"

Geheime Level in "MDK"

Für Konsolenspiele ist es typisch, daß der Spieler Geheimräume oder -level finden kann. Diese entdeckt man oft, indem man sich versteckte oder scheinbar unmöglich zu erreichende Orte zugänglich macht. Ein guter Geheimlevel sollte nicht unbedingt durchforscht werden MÜSSEN, um das Spiel beenden zu können. Allerdings sollte der Spieler für seine Mühen ausgiebig belohnt werden, denn sonst macht ja das Ganze keinen Sinn. "MDK" baut auf dieser Philosophie auf. Ihr könnt Objekte verschieben, um höher gelegene Plattformen zu erreichen, die Fahrzeuge anderer Leute stehlen und zur Lösung benutzen usw. Ich persönlich hasse geheime unsichtbare Durchgänge in Wänden. Das ist ein Beispiel für ein sehr mühsam und nicht auf amüsantem Wege zu findendes Geheimnis in einem Spiel. Leute, die so etwas designen, sollten sich mal eine Konsole kaufen!

Hiemit verabschiede ich mich von euch und hoffe, den Power Play-Redakteuren schon nächsten Monat "MDK" zum Testen zu übergeben. *David Perry/fh*



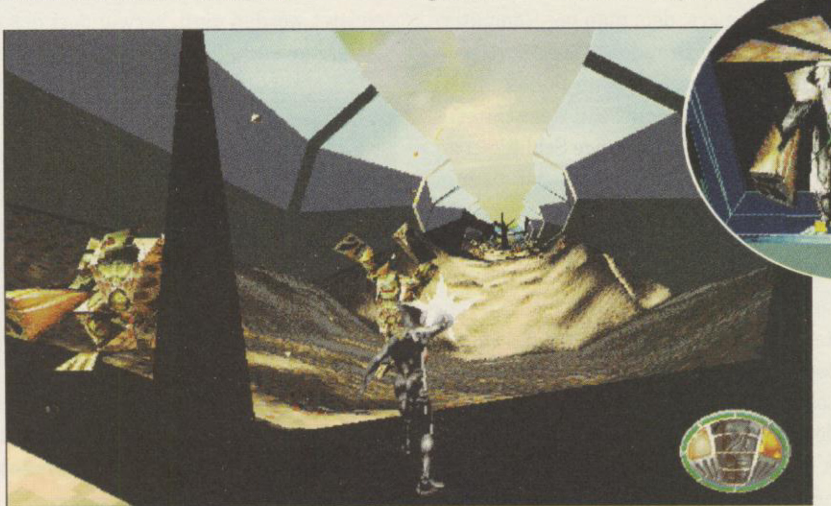
Mit der Schwebeplattform über den Pool der Grunts



Hier gut sichtbar: Die Kästen für die Kollisionsabfrage



Die Pixelfeinde in der Ferne müssen mit dem Helm herangezoomt werden



Links: Kurts Gegner landen in der Galerie

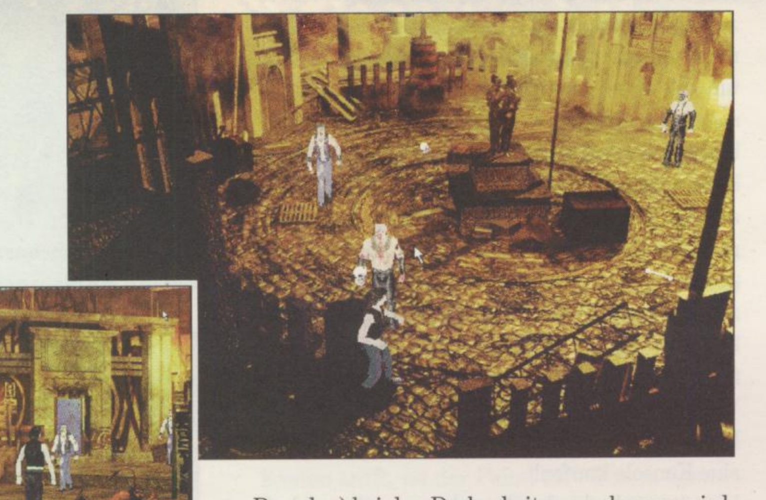
Rechts: Ein Grunt mit Fallschirm

MDK
Genre
Action
Hersteller
Shiny/Interplay
Erscheinung geplant
Dezember '96

Eine Krähe hackt der anderen kein Auge aus – oder doch? Acclaim bedient prügelfreudige Grabsteinkipper

THE CROW
City of Angels

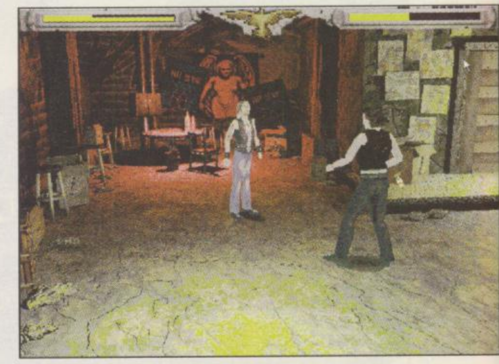
Wenn ein Film Kultstatus erreicht, so kann das verschiedene Gründe haben: Entweder er ist tatsächlich sehr sehenswert, oder es gab in der Produktionsphase spektakuläre Pannen, die ihm schon im Vorfeld eine gesteigerte Medienpräsenz zukommen ließen. Der 94er Streifen "The Crow" war eher letzterer Kategorie zuzuordnen, denn wie oft passiert es schon, daß der Hauptdarsteller (in diesem Fall Bruce Lees Sohn Brandon) bei den Dreharbeiten erschossen wird, weil ihm statt Platzpatronen scharfe Munition um die Ohren fliegt. Für die bis dahin noch nicht gefilmten Szenen stand makabererweise ein Double vor der Kamera, dem man per Computerretusche nachträglich Brandons Gesicht verpaßte. "The Crow" wurde zum großen Publikumserfolg, das obligatorische Sequel mit dem Untertitel "City of Angels" sorgte für lange Schlangen an den US-Boxoffices und wird demnächst auch in Deutschland anlaufen. Von Acclaim kommt die zugehörige Softwareumsetzung.



Links von Ashe liegen einige "Schädelgranaten", die er aufheben und werfen kann

Ziemlich nebensächlich für den Spielverlauf ist die gruftig-griffige Handlung: Böse Buben lynchen netten jungen Mann plus dessen Sprößling, mysteriöse Friedhofskrähe erweckt Opfer zu neuem Leben als Untoter, Untoter rechnet mit seinen Mördern ab – und zwar hauend und stechend. In ewige Nacht gehüllt stakst Ashe – so der Name des geschminkten Rächers – nach "Bioforge"-Machart über Friedhöfe und durch schäbige Spelunken. Geleitet wird er dabei von einem "Krähenkompaß", der ihn von einem Gegner zum nächsten führt. 50 verschiedene Moves kommen zur Anwendung, um bis zu vier Angreifer gleichzeitig zu plätten – hinzu kommen Macheten, Flaschen, Molotowcocktails sowie mannigfaltige Knarren.

Einer der großen Pluspunkte der Kinokrähen war der hochkarätige alternative Rock-Soundtrack. Leider werden wir im Spiel auf dieses Schmankerl verzichten müssen, da die Lizenzkosten das Projektbudget überstiegen hätten. Dennoch sollen die Ohren mit einer atmosphärisch zumindest annähernd gleichwertigen Untermalung verwöhnt werden. Um euren Sehorganen naturgetreue Bewegungsabläufe zu servieren, griff Acclaim im heimischen New Yorker Studio wieder einmal zur teuren Motion-Capturing-Ausrüstung. Dieses Verfahren leidet jedoch an einer angeborenen Schwäche: Einzelne Fragmente wie Laufen oder Bücken müssen nämlich zeitaufwendig aufeinander abgestimmt werden, damit keine unschönen Zuckungen das Erscheinungsbild verunstalten. Der uns vorliegenden Alphaversion stand dieser mühselige Prozeß aber erst noch bevor. Ursprünglich war eine Veröffentlichung für November vorgesehen, in Anbetracht der Tatsache, daß noch viel Detailarbeit geleistet werden muß, verwundert der Aufschub bis Januar nächsten Jahres jedoch nicht. *us*



Zu Beginn machen euch hauptsächlich ruppige Biker das Leben schwer

The Crow - City of Angels
Genre
Action
Hersteller
Acclaim
Erscheinung geplant
Januar '97

ENDLICH WIEDER
GOLDENE ZEITEN
...DENN HIER GIBT'S VIEL FÜR'S GELD!

JEDES GOLD-PACK NUR:

Unverbindliche Preisempfehlung

49,95 DM

TopWare 10 CD

3 GOLD

Über 40 ausgewählte Software-Produkte auf 10 Compact Discs

GUTE SOFTWARE PREISWERT! · GUTE SOFTWARE PREISWERT!

TopWare 15 CD

GAMES GOLD

Exklusive Spielesammlung mit 40 Lizenzprodukten auf 15 CD-ROMs!
Action · Adventure · Flugsimulation · Rollenspiel · Strategie · Wirtschaftssimulation

GUTE SOFTWARE PREISWERT! · GUTE SOFTWARE PREISWERT!

Über 40 ausgewählte Programme auf 10 CDs aus den Bereichen: Office, Standardanwendungen, Infotainment und Edutainment. Hier die bekanntesten:

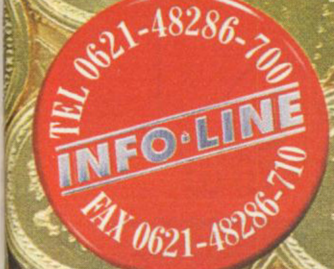
- WordStar für Windows 2.0
- Borland Paradox für Windows 5.0
- CA-SuperCalc 1.0
- SPC Harvard Graphics 2.0 Windows
- Micrografx Graphic Works 1.0
- TopWare D-Atlas 1.1
- Borland dBase für Windows 5.0
- CA-dBFast für Windows 2.0C
- CA-Realizer 2.03b
- McAfee ViruScan for DOS, Windows & Windows 95 v2.2.12
- Travelbox Hotelführer Deutschland 1.0
- Dashboard ´95
- TopWare 90 Tage Englisch, Französisch und Spanisch
- TopWare D-Jure Deutsche Gesetze
- Typer 3D-Fonts Special Edition
- Deutsche Geschichte von 0-1914
- New Motion MPEG-Player + Video-CD

40 tolle Spiele auf 15 CDs - da geht die Post ab! Adventures, Action-Spiele, Simulationen, Rollen- und Strategiespiele. Da kommt so schnell keine Langeweile auf! Hier ein Auszug:

- Battle Isle
- Anstoß
- Alone in the Dark - Teil II und III
- Das Schwarze Auge - Teil I und II
- Leisure Suit Larry 6
- MIG 29
- Whale´s Voyage - Teil I und II
- Shadowlands
- Ishar - Teil I, II und III
- Supremacy
- Football Manager 3
- Prototype
- Druidenzirkel
- Der Clou
- Flight Simulator Tool Kit
- Eight Ball Pinball De Luxe

PC PLAYER

Boris Schneider, Chefredakteur der PC PLAYER, zum GOLD GAMES-Pack: Ein unschlagbares Preis-/Leistungsverhältnis. Eine phantastische Spielesammlung mit echten Redaktionshits.



Compuserve: go topforum
Internet: http://www.topware.com

GUTE SOFTWARE PREISWERT!
TopWare.



WENIG KOHLE!

BLACKMARKET

29.90 DM
UNVERBINDLICHE PREISEMPFEHLUNG

Du willst große Spiele für **kleines** Geld?
Kein Problem! Für alle, die den ersten Anlauf verpaßt haben, bringt **Blackmarket** jetzt eine neue Auflage der größten Spiele-Hits von Acclaim und Interplay auf PC CD-ROM.
Und das zum absoluten **Hammer-Preis.**
Also: kaufen, laden, loslegen!



blackmArket

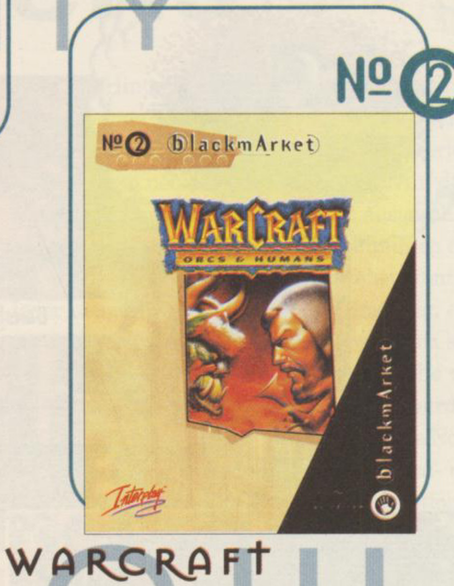
HIGH QUALITY LOW PRICE

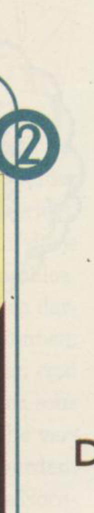
№1



DUNGEON MASTER 2

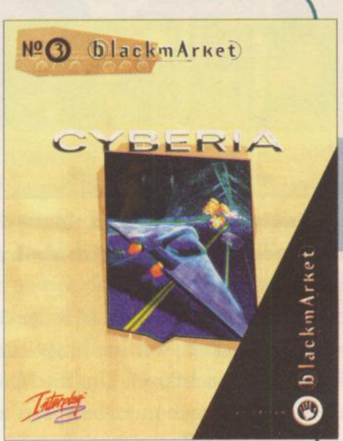
№2





WARCRAFT

№3



CYBERIA

№4

№4 blackmArket

DESCENT

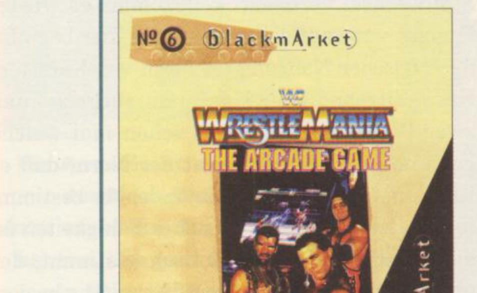
DESCENT

№5



NBA JAM T.E.

№6

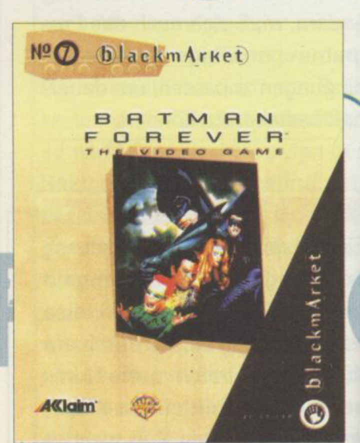


№6 blackmArket

WWF WRESTLEMANIA

№7





№7 blackmArket

BATMAN



DISTRIBUTED BY
Acclaim
Entertainment GmbH

Vergeßt Hamster, Hasen und andere Biester! Hier kommt ein ganz besonderes Haustier...

CREA Spiel



Das frischgelegte Ei und dessen Inhalt, ein kleines weibliches Nornbaby

Artificial Life

Als Künstliche Intelligenz (KI oder auch AI) bezeichnet man Verfahren, die intelligente Maschinen hervorbringen sollen. Sie bieten Entscheidungskompetenz in (nur) einem begrenzten Einzelbereich. Künstliches Leben (AL, KL) dagegen versucht Prozesse und Strukturen ganzer Lebewesen zu simulieren. Dazu erzeugt man für Lebewesen typische Zustände, z. B. Hunger, Müdigkeit, Langeweile etc. Da sich diese Zustände ständig ändern, muß sich auch das Programm pausenlos an neue Bedingungen anpassen, um dauerhaft bestehen zu können.

Erfahrungen

Ein Beispiel für Prägung durch Erfahrung ergab sich während unseres Tests: Normalerweise begrüßen sich Norns durch ein Küßchen. Bestraft man die Norns bei Küßchen mit einem Klaps, lernen sie, daß ein Kuß weh tut – und übernehmen stattdessen gleich den Klaps als Begrüßungsritual. Ein danach geborener Norn übernimmt dann gleich den Klaps als "kulturelles Erbgut". Dieses Lernen durch Erfahrung ist typisch für Simulationen Neuronaler Netze (Norn-Gehirn).

Um eines vorwegzunehmen: "Creatures" ist kein Spiel im herkömmlichen Sinn. Vielmehr handelt es sich dabei um eine hochkomplexe **AL-Simulation** im Gewand eines Computerspiels. Auf einer "Schöpfergott"-Diskette befinden sich Daten für sechs zufallsgenerierte Norn-Eier, die ausgebrütet je drei Männchen und drei Weibchen hervorbringen. Die Norns, das sind kleine knuddelige Phantasieviecher, deren Lebensuhr maximal 12 bis 15 Echtzeit-Stunden tickt. Während dieser Zeit wächst ein kleiner Norn auf, lernt sprechen, paart sich ein- bis viermal – und geht schließlich nach ereignisreichem Computer-Leben den Weg alles Irdischen. Der Lebensraum der Biester umfaßt 12x3 Screens (natürliche Feinde inklusive), wobei der Bildschirm immer den Bewegungen des aktiven Kerlchens folgt. Ihr überwacht und steuert das Leben der Norns über sog. Baukästen (s. Kasten rechte Seite). Wie bei einem Menschen beginnt auch ein Norn sein Leben als krabbelndes Baby, das außer einer unstillbaren Neugierde nichts besitzt oder kann. Erhält er genügend Hilfe von seinem Besitzer oder der Lernmaschine, eignet sich der Norn im Laufe der Zeit eine simple Sprache an. Nach ungefähr einer Stunde hat sich der Norn äußerlich voll entwickelt, weitere fünf Stunden später ist er/sie geschlechtsreif. Um die "Creatures" zu echten elektronischen Lebewesen zu machen, entwickelten die Programmierer ein Verfahren, das sie "CyberLife" nennen. So verfügt ein Norn über alle Merkmale (streng wissenschaftlich definiert) eines echten Lebewesens: Stoffwechsel, Sinneswahrnehmungen, Fortpflanzung, eine rudimentäre Intelligenz sowie ein Immunsystem. Jedes dieser Merkmale wird exakt simuliert. Wenn ein Norn z. B. frißt, wird die Nahrung in Glucose (Zucker) umgewandelt. Ist der Zucker im Stoffwechsel verbraucht, bekommt er wieder Hunger – worauf das erwachsene Tier beginnt, nach frischer Nahrung (in Form von Karotten, Käse, Zitronen oder Honig) zu suchen – und zwar bevorzugt da, wo es schon mal welche gefunden hat. Ferner lernt der Norn, daß er Krankheiten kurieren kann, indem er bestimmte Kräuter frißt. Ein Teil seiner Fähigkeiten ist also angeboren bzw. genetisch bestimmt, der überwiegende Teil des Norn-Verhaltens basiert jedoch auf **Erfahrungen** – und auf der Laune, in der sich das Kerlchen grade befindet.

Prinzipiell wäre es mit einer solchen KI-Engine möglich, jedem Monster eines 3D-Shooters einen eigenen Charakter zu geben. Das Ergebnis wäre ein handlungsabhängiges Verhalten aller Spielcharaktere – eine Frage der Rechenpower.



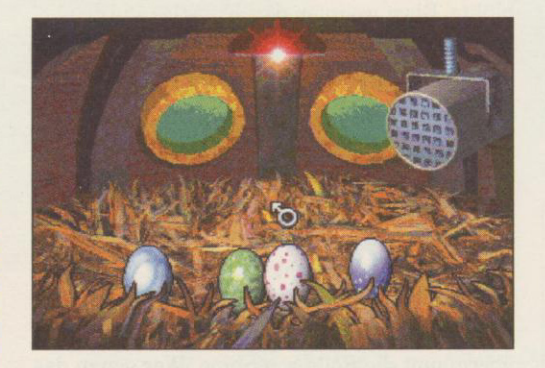
TURES des Lebens

POWER PLAY KAUFTIP

Mit jedem Ereignis assoziiert ein Norn eine Handlung. Passiert etwas Neues oder Unbekanntes, sucht er nach ähnlichen bzw. ergänzenden Erfahrungen. Hat ein Norn z. B. erst einmal die Funktion von Schaltern begriffen, sind Lifte, Gondeln oder ähnliches nicht mehr sicher vor ihm. Die Verb-Objekt-Sprache der Creatures funktioniert nach einem ähnlichen Prinzip: Mit Hilfe des "Creature View" guckt ihr aus den Augen eures Schützlings und benennt Gegenstände, indem ihr den Mauszeiger über ein Objekt im Sichtbereich des Norns bewegt. Nach mehrfacher Wiederholung übernimmt der Norn das neue Wort in seinen Wortschatz und verwendet es zukünftig.

Erfahrungen werden grundsätzlich im "Gehirn" der Kreatur gespeichert, einem neuronalen Netz. Solche mathematischen Modelle simulieren die Funktionsweise biologischer Gehirne. Das Wesen lernt, indem es sich der richtigen Lösung schrittweise nähert. Ein Norn-Hirn besteht aus ungefähr 1.000 interagierenden Neuronen (auch Neurozyten, Gehirnzellen), ist also rund 100 Millionen mal kleiner als ein menschliches Gehirn. Das Thema Fortpflanzung ist höchst kompliziert – wie andere Bereiche des Norn-Lebens ja auch. Zwar ist der Akt als solcher kurz und unspektakulär, im Hintergrund laufen aber komplexe Rechenaktionen ab: Die Gensätze (DNA) beider Eltern werden in zahlreiche Bruchstücke zerlegt, gemischt und neu zusammmengesetzt. Auf diese Weise sind auch Mutationen nicht ausgeschlossen. Allerdings achteten die Programmieren darauf, daß keine fatalen Fehler entstehen können: Jeder neugeschlüpfte Norn ist lebensfähig, egal wie stark er mutiert ist. Da sich vermutlich sehr unterschiedliche, nicht nur in der Sprache verschiedene Kreaturen-Stämme bilden werden, besitzt jeder Spieler die Möglichkeit, seine Norn-Stämme in die Welt eines anderen zu im- und exportieren. Millennium will eigene Kreationen, neue Spielzeuge, Nahrung und Heilkräuter übers Internet zur Verfügung stellen.

Abschließend läßt sich bemerken, daß "Creatures" eigentlich wissenschaftliches Edutainment ist. Wir bewerten das Programm daher nicht mit den üblichen Maßstäben, können es aber wärmstens als spielerischen Einstieg in mehrere hochinteressante Forschungsgebiete empfehlen. *bru*



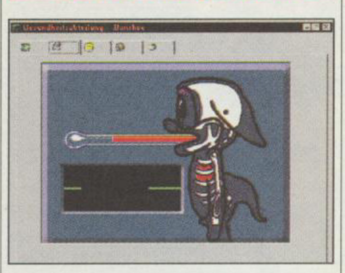




Ein Ausschnitt aus der Norn-Welt. Links steht der Brutkasten, der gerade ein Ei ausbrütet.

Der Grendel hat sich schmollend zurückgezogen und genießt den Ausblick auf das schöne Unterwasser-Panorama.





Direkt nach dem Schlüpfen wird der Norn über den **Besitzerbaukasten** registriert und mit einem Namen versehen. Mit dem Fotoalbum wird der Wachstumsprozess protokolliert.

Der **Gesundheitsbaukasten** dient zur medizinischen Überwachung der Norns, Puls und Temperatur können hier festgestellt und durch Verabreichung von Heilkräutern behandelt werden.

Der **Wissenschaftsbaukasten** erlaubt es, einen biologischen Fingerabdruck fastzustellen: die Anzahl der Nervenzellen. Mit diesem Helferlein können bei Bedarf auch Medikamente oder andere Chemikalien appliziert werden.

Der vermutlich wichtigste Baukasten ist der **Zuchtbaukasten**. Je nach Geschlecht werden der Sexualtrieb, die Gesundheit, beziehungsweise eine Schwangerschaft und die Fruchtbarkeit dargestellt. Um das Paarungsverhalten beeinflussen zu können, ist es möglich, Kräuter in der simulierten Welt zu verteilen. Auch an einen **Friedhof** wurde gedacht. Besonders liebgewonnene Norns werden hier beerdigt.

Systemanforderungen

Name:	Creatures
Genre:	Simulation einer Lebensform
Hersteller:	Millennium/Warner Interactive Entertainment
Schwierigkeit:	mittel
Preis:	89 Mark
Spieler:	1
Spiel:	Deutsch
Anleitung:	Deutsch
Prozessor minimal:	486 DX2 /66
Prozessor empfohlen:	Pentium
Grafik:	SVGA
Sound:	S'Blaster
System:	Win95
Festplatte belegt:	20 MB
RAM-Ausstattung:	8 MB
Steuerung:	Maus
Extras:	Internet-Anbindung möglich

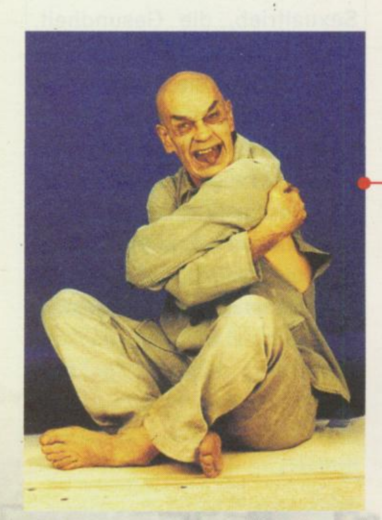

Eigenartige Musikinstrumente wollen richtig bedient werden

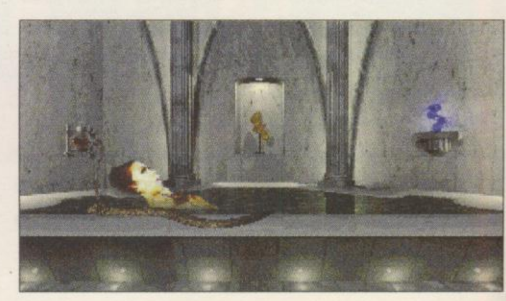
SHINE

Schein oder Sein? Abgedrehte Knobeleien in der düsteren Stadt Twilight City

Der völlige Irrsinn naht, ist ein Adventure, kommt aus deutschen Landen und hört auf den Namen "Shine". Der Reihe nach: Bei dem Spiel handelt es sich um eines der ungewöhnlichsten Projekte in letzter Zeit. Auf einer Reise zwischen Realität, Traum und Wahn erkundet der Spieler in "Shine" das schreckliche Geheimnis seiner eigenen Vergangenheit. Diese Suche führt ihn in eine Stadt namens Twilight City, einen Ort, an dem das Leben vor langer Zeit blühte. Einst wohnten dort Künstler, die den lieben langen Tag nur malten, schrieben und vor allem musizierten – auch sensible Persönlichkeiten fanden Freiraum für ihr kreatives Schaffen. Doch jene Zeiten sind ferne Erinnerung. Seit langem wird der Alltag von künstlichen Lebewesen, skurrilen Begebenheiten und vor allem vom Verschwinden etlicher Musiker geprägt. Doch das Schlimmste an Twilight City: Es gibt weder Tag noch Nacht – die Stadt ist ein gespenstischer Fremdkörper in ewiger Dämmerung. Der Spieler übernimmt die Rolle von Shine. Wer genau das ist, gilt es herauszufinden und ebenso, was es mit den Vorgängen in der Metropole auf sich hat. Der Spieler taucht in eine Welt des Scheins: Eine beklemmende Atmosphäre umgibt ihn und mit jedem weiteren Schritt durch Twilight City stellen sich neue Fragen. Was hat es etwa mit der Music Corporation auf sich, was ist mit den vier Hymnen, die ihre Zuhörer in manipulierbare Objekte verwandeln und welche unmoralischen Ferkeleien gehen im Clone Shop vor sich? Um diesen Rätseln auf die Spur zu kommen, muß der Spieler alle möglichen Puzzles lösen – und zwar in möglichst irrationaler Denkweise.

Seit gut eineinhalb Jahren werkelt das Entwicklerteam Chilli Entertainment an "Shine". Die Münchner konnten dabei auf namhafte Unterstützung zurückgreifen: Die Heavy-Metal-Kombo "Schweisser" zeichnet für den Soundtrack verantwortlich, der Power-Play-Lesern weniger, Modepostillen wie Amica und Marie Claire eher bekannte Profifotograf Florian Seidel übernahm die Bildregie. Die Verbindungen zur Fashionwelt sorgten nebenbei dafür, daß sich in "Shine" zahlreiche internationale Topmodels räkeln – der Voyeur vor dem heimischen PC kommt also auf seine Kosten. Eigentlicher Star des Spiels ist aber zweifellos **Ludwig Hungs**: Der ältere Herr wurde bei den Dreharbeiten nicht nur für zwei Marusha-Videos entdeckt, er war mittlerweile auch an verschiedenen Werbekampagnen beteiligt; absoluter Höhepunkt dürfte bislang eine Rolle als Neanderthaler in einem McDonalds-Spot gewesen sein.


Ludwig Hungs in einer Drehpause vor der Kamera


Der Dame in der Wanne geht es nicht mehr sonderlich gut

Ein so extravagantes Projekt wie "Shine" sehen auch Power-Play-Redakteure nicht alle Tage. Was uns bislang davon gezeigt wurde, war aufwendig, professionell und intelligent produziert, manchmal auch sehr skurril und witzig und macht auf jeden Fall neugierig auf das fertige Programm. Wie es um den Spielspaß bestellt ist, werden wir freilich erst im Test erfahren, "Shine" hat demnächst schon Premiere. *ste*

Shine
Genre
Adventure
Hersteller
Chilli Entertainment
Erscheinung geplant
Ende November '96

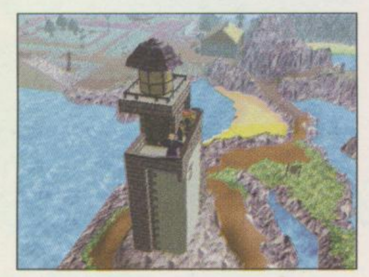
LITTLE BIG

Der auf dem Dach einer Moschee residierende Magier gibt Tips

Rückkehr in Adelines Abenteuer-Märchenland

IN AND OUT

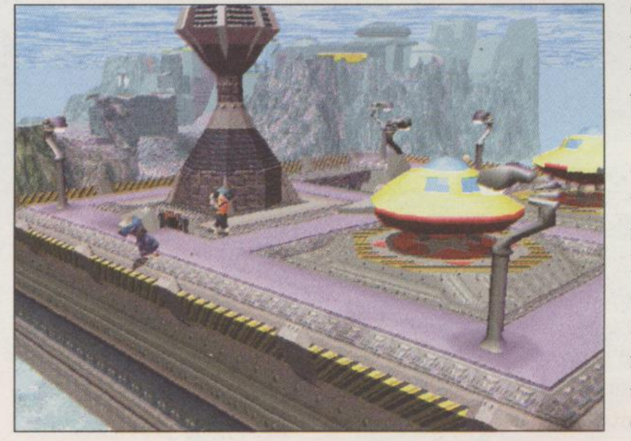
Auf der linken Seite findet ihr ausschließlich Bilder von der Außenansicht in echtem 3D, auf der rechten Seite hingegen Abbildungen von Innenräumen, die erneut isometrisch mit vorgerenderten Elementen gestaltet wurden.



Der Turm der Zitadelle bei Sonnenschein...

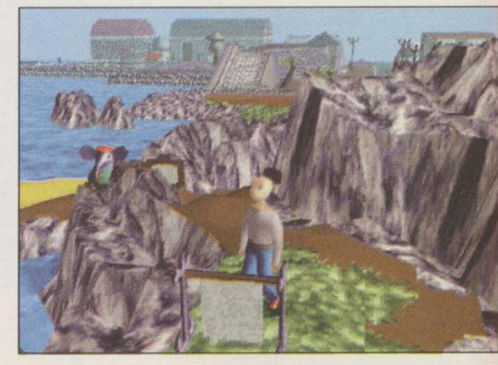


...und im kühlen Licht des Mondes



Die Esmers sind der Raumfahrt mächtig

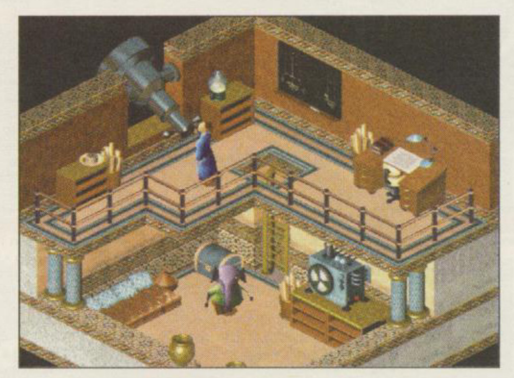
Als Twinsen vor rund einem Jahr das erste Mal über unsere Redaktionsbildschirme lief, war das Staunen groß. Leider stellte sich im Test heraus, daß eine alte Faustregel auch auf "Little Big Adventure" bedingt zutraf, welche besagt, daß französische Spiele stets mit einer überdurchschnittlichen wenn nicht gar revolutionären Grafik aufwarten können, vom Spielspaß her aber oft mäßig sind. Nicht, daß das Spielprinzip unoriginell oder schlampig konzipiert gewesen wäre – ganz im Gegenteil, aber ein unmenschlich harter Schwierigkeitsgrad gepaart mit einer unsinnigen Speicherfunktion trieb die Grafikfetischisten in die Verzweiflung. Adeline schwor auf Besserung, doch ihr jüngster Hit "Time Commando" zeigte, daß die Vorlieben für hohe Anforderungen und Speicheroptionen für Geduldige immer noch einen festen Bestandteil der Firmenpolitik ausmachen. Bleibt nur zu hoffen, daß wir diesmal mehr von dem Augenschmaus zu sehen bekommen, denn in der Fortsetzung von "Little Big Adventure" lohnt sich das um so mehr. Die Spielewelt ist mit über 200 Lokationen auf drei Planeten mehr als doppelt so groß wie vorher. Diese zahlreichen Örtlichkeiten werden durch eine kompakte Story miteinander verbunden: Die Esmers, Bewohner des fernen Planeten Zeelich, haben unter Anweisung ihres reinkarnierten Gottes Dark Monk auf einem Twinsens-Welt "Twinsun" nahegelegenen Smaragdmond kraftvolle Düsenantriebe zu einem geheimen Zweck aufgebaut. Schon bald stellt sich heraus, daß der Gott der Esmers beabsichtigt, den Smaragdmond mit Hilfe der Düsenantriebe auf Twinsun stürzen zu lassen, um so die magischen Kräfte freizusetzen, die im Planeteninnern



Twinsen auf Wanderschaft in der 3D-Welt

ADVENTURE 2

schlummern. Twinsen vereitelt Dark Monks Plan, indem er die unwissenden Esmers von den Plänen ihres bösen Anführers unterrichtet. Zusammen mit den Kindern von Twinsun und der Göttin Sendell gelingt es, den kosmischen Unfall zu verhindern.
Trotz dieses vorgegebenen Ziels gibt es mehrere Möglichkeiten und Wege, die ihr beschreiten könnt. Alle Entscheidungen, die ihr trefft, sollen die Umgebung nachhaltig beeinflussen und den Spielausgang variieren.
Held Twinsen und alle Dinge wie Feinde, Fahrzeuge, usw. sind in Echtzeit animierte, mit Gouraudshading und Texture-Mapping versehene 3D-Objekte. Innerhalb von Gebäuden blickt ihr auf die mit vorgerenderten Elementen gebauten Räume wie gehabt in einer isometrischen Perspektive von schräg oben. Unter freiem Himmel überrascht jetzt eine in Echtzeit berechnete 3D-Umgebung in SuperVGA, bei der ihr mit verschiedenen Kameraeinstellungen den Betrachtungswinkel selbst wählen könnt. Erneut dürft ihr diverse Vehikel besteigen und mit ihnen unter Berücksichtigung einer für das jeweilige Fahrzeug charakteristischen Dynamik umherkreuzen. Seid ihr zu Fuß unterwegs, wählt ihr zwischen normaler Fortbewegung, "sportlichem" Verhalten (rennen), aggressiver Vorgehensweise (kämpfen) und "diskretem" Agieren (anschleichen). Als Fernwaffe dienen euch magische Bälle, die bumerangähnlich wieder zu euch zurückkehren. Ein Inventory dient zum Einsammeln und Benutzen von Gegenständen zur Lösung klassischer Adventure-Elemente in diesem eher actionorientierten Spiel. Hier befindet sich auch eure Holomap, auf der die zu besuchenden Orte von euch angesteuert werden. Aufgefundene oder in Kisten verborgene Geldstücke dienen dazu, in Läden wichtige Gegenstände oder Treibstoff für die Fahrzeuge zu erstehen. Gerenderte Filmsequenzen im MJPEG-Format unterhalten euch zwischen euren Abenteuern für insgesamt 15 Minuten.
Die reichliche Sprachausgabe ertönt wahlweise in englisch, deutsch oder französisch. An die Tausend Soundeffekte und zwölf CD-Audio-Tracks vervollständigen das akustische Erlebnis. *fh*



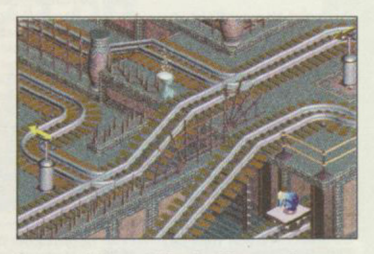
Zu Besuch beim Astronomen Baldino



Kurze Erfrischung in der Bar



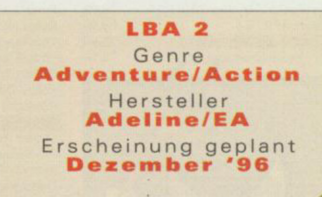
Twinsen übt sich im Darten



Lorenfahrt á la Indiana Jones



Beim Einkauf in der Apotheke



LBA 2
Genre
Adventure/Action
Hersteller
Adeline/EA
Erscheinung geplant
Dezember '96

Bilder auf



Dieses orientalisch eingerichtete Haus gehört zu den edelsten Fleckchen auf Twinsun



PC-Games	CD
3 Skulls of the Toltecs (dt.)	89,99
3D Pinball 2: Creep Night (dt.) *	69,99
Absolute Pinball	59,99
Addams Family Pinball *	79,99
Afterlife (dt.) *	89,99
AH-64D Longbow (dt.)	89,99
AH-64D Longbow Mission Disk *	49,99
Airbus 2 (Win95, dt.) *	79,99
Air Warrior 2 (dt.) *	89,99
Alien Incident (dt.) *	59,99
Alien Trilogy *	69,99
American Dream (dt.) *	69,99
Ancient Empires (dt.)	79,99
Armored Fist 2 *	79,99
A.T.F. (dt.)	89,99
A.T.F. Mission Disk (dt.) *	39,99
Atripolis 2097 (dt.) *	69,99
Auf der Suche nach dem ultim. Mix	69,99
Azrael's Tears (dt.)	79,99
Baku Baku Animal (dt.) *	59,99
Baldies (dt.) *	69,99
Baphomets Fluch (dt.)	75,99
Battle Arena Toshinden (dt.)	69,99
Battle Cruiser 3000 AD (dt.) *	69,99
Bazooka Sue *	89,99
Betrayal in Antara *	79,99
Birthright *	79,99
Bleifuss 2 *	59,99
Blood & Magic *	79,99
Boong!? (dt.)	49,99
Bot Soccer (dt.) *	59,99
Bubble Bobble *	59,99
Bug! *	59,99
Bundesliga Manager '97 (dt.) *	79,99
Chaos Overlords (Win95, dt.) *	79,99
Chartbreaker (dt.) *	69,99
Chessmaster 5000 (dt.) *	79,99
Civil War General (dt.) *	79,99
Civilization 2 (dt.)	79,99
Clandestiny (dt.) *	79,99
Close Combat	69,99
Cluedo *	79,99
C&C: Tiberiumkonflikt (dt.)	79,99
C&C: Tiberiumkonflikt (SVGA, dt.) *	89,99
C&C Mission: Ausnahmezustand	25,99
C&C: Alarmstufe Rot (dt.) *	89,99
Comanche 3.0 *	79,99
Conquest of the New World (dt.)	79,99
Creatures (dt.) *	59,99
Crusader – No Regret (dt.)	65,99
Cyberia 2 (dt.)	89,99
Cyber Gladiators (dt.) *	69,99
Cyberstorm (dt.)	79,99
Daggerfall – Elder Scrolls 2 (dt.) *	79,99
Davis Cup Tennis *	79,99
Daytona USA *	79,99
Deadly Games (US-Import)	109,99
Deadly Skies *	79,99
Death Gate *	79,99
Demonworld	89,99
Der Planer 2 (dt.) *	79,99
Der Produzent (dt.)	79,99
Descent 2 incl. limit. 3D-Mauspad	79,99
Destiny (dt.) *	79,99
Destruction Derby 2 *	79,99
Diablo (dt.) *	79,99
Die gr. Schlacht in den Ardennen	69,99
Die gr. Schlacht in Gettysburg *	69,99
Die Fugger 2 (dt.)	79,99
Die Hard Trilogy (dt.) *	79,99
Die Siedler 2 (dt.)	69,99
Die Siedler 2 Mission Disk (dt.) *	29,99
Discworld 2 (dt.) *	89,99
Down in the Dumps (dt.) *	79,99
DSF Fußballmanager (dt.) *	79,99

PC-Games	CD
Dungeon Keeper (dt.) *	79,99
Earthsiege 2: Skyforce (dt.)	79,99
Elisabeth I. (dt.)	89,99
Elk Moon Murder	79,99
F1 Manager '96 (dt.)	79,99
F-22 Lightning 2	79,99
Fable (dt.)	69,99
Fantasy General (dt.)	69,99
FIFA Soccer '97 (dt.) *	79,99
Flottenmanöver *	79,99
Flying Corps (dt.) *	89,99
Formel 1 *	79,99
Formula 1 Grand Prix 2 (dt.)	99,99
Gabriel Knight 2 (dt.)	89,99
Gender Wars	79,99
Gene Machine (dt.)	69,99
Gene Wars (dt.)	79,99
G-Nome *	89,99
Golden Gate Killer (dt.) *	69,99
Gothic Machines *	69,99
Greg Norman U.C. Golf	49,99
Guts 'N' Garters (dt.) *	89,99
Hanse – Die Expedition (dt.)	39,99
Hardline (dt.) *	69,99
Harpoon '97 (dt.) *	89,99
Harpoon MM Admiral's Pack *	79,99
Hattrick Wins! (Ikarion) *	79,99
Heart of Darkness *	99,99
Hexagon Kartell (dt.) *	99,99
Holiday Islands (dt.) *	89,99
Holmes 2: Rose Tatoo (dt.) *	79,99
Hugo 4 *	69,99
Hunter Hunted (dt.) *	79,99
Hyperblade (dt.) *	89,99
iM1A2 Abrams (dt.) *	99,99
Into the Void (dt.) *	79,99
Iron & Blood *	79,99
Krazy Ivan (Win 95) *	79,99
Lands of Lore 2 (dt.) *	99,99
Leisure Suit Larry 7 *	79,99
Lighthouse (dt.)	89,99
Links LS	99,99
Lords of the Realm 2 (dt.) *	79,99
Madden Football '97 *	69,99
Mad TV 2 (dt.) *	79,99
Magic the Gathering *	89,99
Martian Chronicles *	59,99
Martini Racing	25,99
Master of Orion 2 (dt.) *	89,99
M.A.X. *	79,99
Maxx (dt.) *	79,99
McLaren at LeMans (dt.) *	89,99
MDK *	89,99
Mechwarrior 2: Mercenaries (dt.)	89,99
Megarace 2 (dt.)	59,99
Mephisto Genius 3.5 (Schach, dt.) *	89,99
Moto X *	79,99
MS Flight Simulator 6.0 (engl.) *	109,99
Mutant Penguins (dt.) *	59,99
Mutation of J.B. (dt.) *	39,99
Myst (dt.)	69,95
Nascar Racing 2 *	79,99
NBA Live 97 (dt.) *	79,99
Need for Speed Special Ed. (dt.)	89,99
Net Zone (dt.) *	69,99
NHL Hockey '97 (dt.) *	79,99
Normality Inc. (dt.)	79,99
Olympic Soccer	69,99
Orion Burger *	79,99
Pandora Akte (dt.) *	79,99
Panzer Dragoon *	79,99
Perfect Assasin (dt.) *	69,99
Petko (dt.) *	69,99
Phantasmagoria 2 (dt.) *	79,99
Pinball 97 *	59,99
Pinball Time Bomb *	59,99
Police Quest Compilation	79,99
Powerplay Hockey *	79,99
Privateer 2 – The Darkening (dt.) *	89,99
Project Paradise *	89,99
Pro Pinball – The Web	49,99
Puppen, Perlen und Pistolen (dt.) *	69,99
Quest for Glory Collection	69,99
Rally Racing '97 (dt.) *	79,99
Rama – Rendezvous im Weltraum *	79,99
Return Fire (dt.)	79,99
Ridge Racer *	59,99
Risiko (Win 95) *	79,99
Road Rash	69,99
Safecracker *	79,99
Schatten über Riva (DSA 3, dt.) *	39,99
Schleichfahrt (dt.) *	69,99
Scorched Planet *	69,99
Sega Rally *	79,99
Shannara (dt.)	79,99

PC-Games	CD
Shattered Steel *	69,99
Silence (dt.) *	69,99
Silent Hunter (dt.)	79,99
Silent Thunder (dt.)	79,99
Sim City 2000 Netzwerk (Win 95) *	99,99
Sim Copter (Win 95) *	79,99
Sim Park *	79,99
Sonic CD *	59,99
Soul Hunt (dt.) *	69,99
Space Academy *	79,99
Space Hulk – The Blood Angels	89,99
StarCraft (dt.) *	89,99
Star Trader (dt.) *	69,99
S.T.O.R.M. (dt.)	89,99
Syndicate Wars (dt.) *	79,99
Synnergist	69,99
Terminator: Skynet *	69,99
TFX EF 2000 Special Edition (dt.) *	69,99
The Dig (dt.)	79,99
The Hind	69,99
Theme Hospital (dt.) *	79,99
The Muppets Inside *	69,99
The Simpsons *	59,99
Tie Fighter (dt.)	79,99
Time Commando (dt.)	75,99
Time Paradox *	79,99
Tiny Troops *	79,99
T-Mek (dt.) *	79,99
Tomb Raider *	69,99
Toonstruck *	79,99
Total Control (dt.)	49,99
Tunnel B1 (dt.) *	89,99
Urban Runner (dt.)	69,99
Viking – Strategy of Ultim. Conqu. *	69,99
WarCraft 2 Exklusiv Edition (dt.) *	89,99
WarCraft 2 Expansion Pack	29,99
Wing Commander 4 (dt.)	99,99
WinSkat (dt.)	39,99
Wipeout 2097 *	79,99
Worms Special Edition (dt.) *	69,99
WWF In Your House *	69,99
X-Car *	79,99
Yatzee *	39,99
Z (dt.)	69,99
Z – Director's Cut	19,99
Zoiks – Cartoon Network (dt.) *	89,99
Zork Nemesis (dt.)	79,99

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD
1942 – Pacific Air War	29,99
7th Guest	19,95
Aces Collection: *Aces over Europe, Aces of the Pacific, Red Baron*	49,95
Aces of the Deep (dt.)	49,99
Albion (dt.)	29,99
Amerika *	29,99
Armored Fist (dt.)	39,99
A-Train *	19,99
Battle Bugs (dt.)	29,99
Battle Isle 2 incl. Erbe des Titan (dt.)	29,99
Betrayal at Krondor	19,99
Bioforge (dt.)	29,99
Bonaparte ("Risiko"-Spiel)	19,99
Bundesliga Manager Professional	19,99
Burning Steel 4	39,99
Caesar 1	19,99
Caesar 2 (dt.) AKTIONSPREIS!	49,99
Chewy – Esc von F5 (dt.)	29,99
Civilization	29,99
Comanche incl. Missions (dt.)	39,99
Creature Shock (dt.)	19,99
Crusade (dt.)	29,99
Cyberia	39,99
Daedalus Encounter (dt.)	29,99
Das Amt (dt.)	19,99
Das Schwarze Auge 1, 2 (dt.)	je 29,95
Der Meister (dt.) *	19,99
Der Patrizier (dt.)	39,99
Der Reeder (dt.)	19,99
Desert & Jungle Strike komplett	19,99
Die Siedler (dt.)	29,99
Dune 2 (dt.)	39,95
Dungeon Master 2 (dt.)	29,99
EarthSiege 1 (dt.)	19,99
Eishockey Manager	19,99
Euro Stars '96: *Fifa Soccer, Anstoss, Premier Manager, Kick Off 3 Euro*	39,99
Even More Incredible Machine (dt.)	19,99
F-14 Fleet Defender (dt.)	29,99
Fields of Glory (dt.)	29,99
FIFA Soccer (dt.)	29,99
Flight of the Amazon Queen (dt.)	39,99
Freddy Pharkas (dt.)	19,99
Gabriel Knight 1 (dt.)	19,99
Grand Prix	29,99

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD
Höhlenwelt Saga (dt.)	19,99
Inca 2 (dt.) *	19,99
Indiana Jones 4 (dt.)	29,99
Indiana Jones Desktop Adv. (dt.)	29,99
IndyCar Racing 2	35,99
Jagged Alliance (dt.)	29,99
Kingdom: The Far Reaches	9,99
Kings Quest 7 (dt.)	39,99
Knights of Xentar (dt.)	29,99
Kolumbus (dt.)	19,99
Larry 6 (dt.) *	19,99
Legend of Kyrandia 3 (dt.)	19,99
Lemmings Bundle (Win 95)	29,99
Little Big Adventure (dt.)	29,99
Lode Runner (dt.) *	19,99
Lost Eden	19,99
Made in Germany: *Anstoss, Battle Isle 2, Sternenschweif*	39,99
Magic Carpet Plus (dt.)	29,99
Maniac Mansion 2 (dt.)	29,95
Master of Magic (dt.)	29,99
NHL Hockey 95 (dt.)	29,99
North & South	9,95
Oldtimer (dt.)	19,99
Outpost (dt.) *	19,99
PGA Tour Golf 486 (dt.)	29,99
Pirates Gold (dt.)	29,99
Pitfall – Mayan Adventure (dt.)	29,99
Pizza Connection (dt.)	19,99
Police Quest 4 (dt.)	19,99
Prince of Persia Collection	29,99
Railroad Tycoon Deluxe (dt.)	29,99
Rebel Assault (engl., dt. Ut.)	29,95
Rüsselsheim (dt.)	19,99
Sam & Max (dt.)	29,99
Shanghai – Great Moments (dt.)	29,99
Shivers (dt.) *	19,99
Sim Farm *	19,99
Sim Isle (dt.)	39,99
Sim Tower (dt.)	39,99
Simon the Sorcerer 1 (dt.)	19,99
Simon the Sorcerer 2 (dt.)	29,99
Simon 1+2 Power Edition (dt.)	49,99
Slipstream 5000 (dt.)	19,99
Space Quest 5 (dt.) *	19,99
Space Quest 6 (dt.)	35,99
Stonekeep (dt.)	39,99
Strike Commander	29,95
Syndicate Plus (dt.)	29,95
System Shock (dt.)	29,99
Teamchef (dt.)	39,99
Theme Park (dt.)	29,99
Tilt *	19,99
Transport Tycoon incl. World Editor	29,99
Top Gun – Fire At Will (dt.)	39,99
US Navy Fighters (dt.)	29,99
Ultima Underworld 1+2 komplett	29,95
Under A Killing Moon (engl.)	29,99
Vollgas (dt.)	35,99
Wing Commander 3 (dt.)	35,99
Woodruff & Schnibble of Az. (dt.)	39,99
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks, dt.)	39,99

Software der anderen Art	CD
10.000 Color Clips	39,99
Bertelsmann Universal Lexikon	89,95
Catz - die Pausenkatze (dt.) *	29,99
Der Duden	69,99
Der große PC-Zauberkasten *	69,99
D-Info 3.0	39,99
D-Route	29,95
Dogz – der Pausenhund (dt.)	29,99
Eine kurze Geschichte der Zeit	89,95
Lexikon des int. Films (dt.)	119,99
M. Python: Ritter der Kokosnuß	69,99
MS AutoRoute Expr. Deutschland	69,99
MS LexiROM (dt.)	299,99
Organic Art – Screensaver	59,99
PC-Fahrschule	39,95
Print Artist (dt.)	39,99
Route 66	69,99
RTL Samstag Nacht	49,99
Star Trek: Warrior Set	69,99
Telekom: Telefonbuch	29,50
Telekom: Gelbe Seiten	69,00
Ultrapack Vol.2 (NEU!!!)	79,99

Lernsoftware	CD
ADI Lernsoftware	je 69,99
König der Löwen: Malen+Spielen *	69,99
König der Löwen: Zeichentrickfilm	79,99
Pocahontas: Zeichentrickfilm *	79,99
Ronny im Erdbeer-Zauberland	39,99
Tom & Jerry (dt.)	59,99
Tuneland (dt.)	79,95

Multimedia-Zubehör	
CD Box mit Schloß, stapelbar	29,99
CD-ROM, 8fach, IDE	199,99
Lautsprecher (2x12 Watt)	29,99
Lautsprecher (2x24 Watt, Netzteil)	59,99
Lautsprecher (2x80 Watt, Netzteil)	99,99
Lautsprecher Yamaha YST M15	129,99
Satelliten-Subwoofer-System	299,99
Soundblaster 16 Value IDE	179,99
Soundblaster 32 PNP	269,99
Yamaha DB 50 XG Wavetable	219,99
3,5" MF 2HD (10er Pack)	5,99

Joysticks	
Alfa Twin – Joystickweiche	39,99
CH Flightstick Pro	129,95
CH Pro Throttle	199,99
CH Virtual Pilot Pro	189,95
Gravis GamePad	39,95
Gravis Grip Pads (2er Pack)	69,99
Gravis Grip Set (Multiport+Pads)	169,99
Gravis Joystick Analog Pro Clear	49,99
Logi Thunderpad	39,95
Logi Wingman+Slipstream 5000	79,95
Logi WingMan Extreme	99,95
Logi WingMan Warrior	i.V.
MS Sidewinder Pro Joystick	89,99
Thrustm. Formula T2 (Lenkrad)	269,99
Thrustm. Grand Prix 1 (Lenkrad)	179,99
Gamecard PC (2 Ports)	39,95

Mäuse / Trackballs	
Logi MouseMan 96	79,99
Logi MouseMan Cordless	119,99
Logi Pilot Mouse	49,95
Logi TrackMan Marble	139,99
MS Home Mouse	49,99
Yakumo Mouse	14,99

Lösungsbücher

Komplettlösungen zu fast allen Games lieferbar! Hier nur eine kleine Auswahl:

Lösungsbücher	
Battle Isle 3	14,80
Civilization 2	14,80
Command & Conquer	14,80
Command & Conquer Mission Disk	14,80
Das ultimative Lucas Arts-Buch	29,80
Das ultimative Sierra-Buch	39,80
Die Fugger 2	14,80
Riddle of Master Lu	14,80
Schummeln bei PC-Spielen	39,80
Shannara	14,80
Simon the Sorcerer 1+2	14,80
The Dig	14,80
WarCraft 2	14,80
WarCraft 2 – Expansion Pack	14,80
Wing Commander 4	14,80
Zork Nemesis	14,80

Kaufvideos (VHS)	
Apollo 13	39,99
Das Schweigen der Lämmer	9,99
Demolition Man	19,99
Die Akte	19,99
Eine Frage der Ehre	9,99
Last Action Hero	9,99
James Bond – Golden Eye	29,99
Star Trek – 30th Anniversary	24,99

Sony Playstation	
Grundgerät incl. Control Pad	399,99
Andretti Racing	89,99
BLAM! Machinehead	99,99
Crash Bandicoot *	109,99
Formel 1	99,99
Myst *	89,99
PGA Tour Golf 97	89,99
Return Fire	89,99
Ridge Racer Revolution	99,99
Tekken 2	99,99

Trading Cards: Magic the Gathering

Trading Cards				
Starter Pack	4. Edition	60 K.	dt.	16,99
Booster Pack	4. Edition	15 K.	dt.	5,49
Chronicles		12 K.	e.	4,99
Fallen Empires		8 K.	e.	2,99
Renaissance		8 K.	dt.	3,49
Heimatländer		8 K.	dt.	3,99
Homelands		8 K.	e.	2,99

Fan-Shop	
Anstecker "Logo: Media Point"	5,00
Anstecker "Teufel: Computer"	5,00
Anstecker "Teufel: Forke"	5,00
Anstecker "Teufel: Sprung"	5,00
Geschenkbox incl. vier Ansteckern	20,00

Wo Sie uns finden:

Tel. Bestellannahme: (030) 794 72 111



Berlin – Neukölln
Jonasstraße 28/29
Tel.: (030) 621 60 21
U-Bahn 8 Leinestraße
Bus 144





Berlin – Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131
S-Bahn 1 Feuerbachstr.
Bus 170, 181, 182





Berlin – Friedrichshain
Petersburger Straße 94
Tel.: (030) 427 80 790
U-Bahn 5 Rth. Friedr.hain
Tram 20, 21 Bersarinplatz





Berlin – Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 383 02 191
U-Bahn 7 Rohrdamm
Bus 127, 204





Berlin – Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: (030) 433 96 05
U-Bahn 6 Alt-Tegel
Bus 120, 133, 125, 222





Hamburg – Harvestehude
Grindelberg 73-75
Tel.: (040) 429 11 139
U-Bahn 3 Hoheluftbrücke
Bus 35, 102





Bremen
Hanseatenhof 9 / Lloydhof
Tel.: (0421) 16 80 80
Straßenbahn 2,3 Am Brill
am Parkhaus Am Brill



BRANDHEISS!

Fast geschenkt!

Gold Games:
Das Schwarze Auge 1+2,
Der Clou, Oldtimer,
Der Planer, Das Amt,
Battle Isle, Anstoss,
Alone in the Dark 2+3,
Larry 6, Oxyd Extra,
Prototype, Druidenzirkel,
Eightball Deluxe,
Whales Voyage 1+2,
Super Space Invaders
plus 22 weitere Titel!
40 Spiele auf CD-ROM zum sensationellen Komplettpreis!
komplett **49,95**

Hier kommen zwei brandheiße Action-Knüller:

Shattered Steel
CD-ROM *
69,99

Alien Trilogy
CD-ROM *
69,99

Unser Tip des Monats:

Diablo

Machen Sie sich in diesem packenden Action-Rollenspiel mit Mut, Macht und Magie auf die Suche nach Diablo, dem personifizierten Bösen!
CD-ROM *
79,99



Anton der Preisteufel empfiehlt:

Wipeout CD-ROM **19,99**	**3D Lemmings** CD-ROM **29,99**
11th Hour CD-ROM **35,99**	**IndyCar 2** CD-ROM **35,99**

Ein Leckerbissen für alle Strategie-Fans!

Ascendancy
Jagged Alliance
Kaiser Deluxe
Drei Top-Strategiespiele in der "Funsoft Strategie Edition" zum teuflisch guten Komplettpreis!
dt., CD-ROM
komplett **59,99**

Die neue Saison hat begonnen!

NHL Hockey 97
dt., CD-ROM *
75,99

Bundesliga Manager 97
dt., CD-ROM *
75,99

Schleichfahrt
Tauchen Sie hinab in die Tiefe und bestehen Sie in dieser neuen 3D-Unterwasser-Action-Simulation 60 lebensgefährliche Missionen!
dt., CD-ROM * **69,99**

Syndicate Wars
dt., CD-ROM *
79,99

Ankauf
Wir kaufen Ihre gebrauchte Software an! Bei Interesse wenden Sie sich bitte an unsere telefonische Bestellannahme oder an unser Verkaufspersonal in einem unserer Ladengeschäfte.





Seit 04.10.96 endlich auch in Dortmund!

Media Point
Dortmund
Rheinische Straße 85
Tel.: (0231) 914 25 24
Straßenbahn 404
Heinrichstraße



Media Point
Koblenz
Rizzastraße 44
Tel.: (0261) 914 10 85
alle Bahnbusse
KEVAG-Bus 9, 10



Media Point
.... to be continued.
Demnächst auch
in Ihrer Nähe!
?

Media Point

Media Point Vertriebs GmbH – Versandzentrale
Bismarckstraße 63 – 12169 Berlin (Steglitz)
Telefax (030) 794 72 199
Telefonische Bestellannahme:
(030) 794 72 111
Persönliche Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr
Autom. Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28
BTX – Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM incl. 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allg. Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne vorab zusenden.
Versandkosten: Nachnahme: 9,99 DM + 3,– Post-NN-Gebühr – Kreditkarte: 9,99 DM
Vorkasse: 6,99 DM – ab 250,– DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei!
Express-Versand und UPS auf Anfrage! – Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,– DM

Internet: http://www.rocketsci.com

Von wegen „fair geht vor": Toleranz gegenüber den anderen Fahrern ist bei diesem rasanten Raketenritt fehl am Platze.



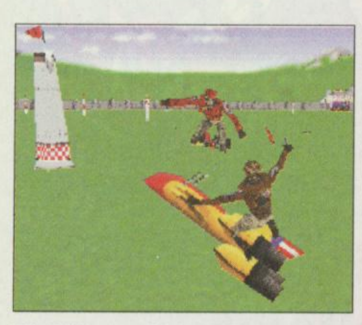
ROCKET JOCKEY



Eingeklinkt: Der Fahrer links vollzieht mittels Fangseil und Pfosten eine Wende

Nicht nett: Ein Rivale brennt mit eurer Rakete durch





Tiefflieger: Ohne Bike kommt manch einer schneller voran.

Jenseits der uns bekannten Grenzen von Zeit und Raum sind nicht Sportarten wie Fußball oder Tennis der große Publikumsmagnet, sondern ein Wettstreit in der anarchischen Tradition römischer Gladiatorenkämpfe. Auf Raketenbikes kauernd treten wagemutige Athleten in einer von meterdicken Betonmauern eingefaßten Arena um den Titel des besten „Rocket Jockeys" gegeneinander an. Es liegt in der Natur der Renngefährte, daß diese zwar ungemein spurtstark sind, dafür aber einen riesigen Wendekreis und keine Bremsen haben. Schnell klebt ein unachtsamer Fahrer an der Wand. Um solchen Mißgeschicken vorzubeugen, verfügen alle Teilnehmer über universell einsetzbare Fangseile. Mit ihnen können sie sich an Pfosten, die in der Sportstätte verteilt sind, festklammern und so elegante Drehungen vollführen. Das Kabel eignet sich aber auch vorzüglich dazu, seinen Konkurrenten eins auszuwischen, indem man es als Stolperdraht zwischen zwei Pfählen spannt, dann abwartet, bis ein Opfer in die Falle geht, schließlich entweder die unbemannte Rakete oder den Fahrer selbst ins **Schlepptau** nimmt und direkt gegen die nächste Wand pfeffert. Wenn ein Jockey vorher noch nicht allzu viele Prügel einstecken mußte, steht er nach einer solchen Behandlung wieder auf und flitzt per pedes zurück zu seinem Feuerstuhl. Es stehen drei verschiedene Disziplinen zur Wahl, in denen ihr eure Kräfte entweder mit dem Computergegner oder auch per Netzwerk mit euren Kumpels messen könnt: Beim „Rocket Racing" geht es darum, einen Parcours aus Toren zu durchfahren und das Verfolgerfeld unter Einsatz aller Mittel hinter sich zu lassen. Zwei Jockeys, zwei Tore und verschiedene Bälle sind die Zutaten für „Rocket Ball". Ein bunt gemischtes Sortiment an „Pillen" (Eishockeypucks, Footballs etc.) liegt verteilt auf dem Spielfeld herum. Diverse Varianten von Torschüssen sind möglich: Entweder ihr fangt euch einen der Bälle mit dem Lasso ein und schleudert ihn Richtung Netz, oder ihr steigt von der Rakete ab und befördert das Leder ganz altbacken mit dem Fuß in den Kasten. Der dritte Spielmodus namens „Rocket War" steht für Aggression im Reinformat. Wer alle anderen Jockeys rücksichtslos aus dem Verkehr zieht, geht bei dieser Spielart als Sieger hervor.

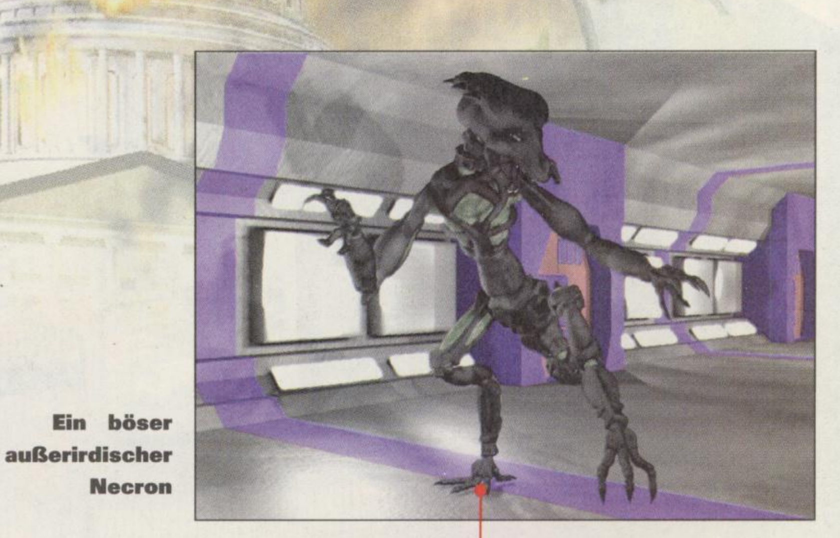
„Rocket Jockey" macht von der Technik her keinen allzu überragenden ersten Eindruck, das simple, aber originelle Spielprinzip wird sich aber mit ziemlicher Sicherheit eine Fangemeinde erobern können.

us

Rocket Jockey
Genre
Sport/Rennspiel
Hersteller
Rocket Science
Erscheinung geplant
November '96
Demo auf

RAVAGE D.C.X.

Angriff der Aliens: Rendereien in einem außerirdischen Ballerspiel von Inscape



Ein böser außerirdischer Necron



Das Dimensionstor wird mit viel Aufwand errichtet

Um das einst so beliebte Genre der gerenderten und vorberechnet auf CD gebrannten Actionspiele steht es schlecht. Während Titel wie "Rebel Assault" oder "Cyberia" einst von einem Verkaufsrekord zum nächsten eilten, blieb es nach den im Frühjahr vorgestellten Fortsetzungen und dem hervorragenden, aber völlig erfolglosen "The Hive" erstaunlich ruhig: Viele Spieler hatten erstmal genug von den imposanten Grafikorgien, die oft nur mäßig Spielspaß boten. Auch auf den Prioritätenlisten der Softwarehäuser stehen Programme dieser Art nicht sonderlich weit oben: Kein Wunder, schließlich sind all die Renderszenen relativ aufwendig zu produzieren – aber welcher Programmierer entwickelt schon gern ein Spiel, bei dem er sich kaum kreativ entfalten kann, dafür aber ständig darauf wartet, bis die Silicon-Graphic-Workstation die Arbeit vom Vortag fertigberechnet hat?
Ganz hoffnungslos müssen Genre-Fans der weihnachtlichen Spieleflut aber nicht entgegensehen. Inscape werkelt schon seit längerem an "Ravage D.C.X.", und pünktlich bis Dezember soll der Titel fertig sein. In der Rahmenhandlung geht es um ein Forschungsprogramm der Regierung, das die Grenzen zwischen den Dimensionen durchbricht und nicht nur die Tür zu neuen Welten aufstößt, sondern gleichzeitig fremden Spezies den Zugang zur Erde ermöglicht – es geht auch ohne stadtgroße UFOs. Leider ist eine dieser Rassen, die **Necron**, alles andere als freundlich auf die Erdlinge zu sprechen und beginnt mit der Eroberung unseres Planeten. Innerhalb kürzester Zeit dringen die Necron in unsere Welt ein, installieren Dimensionskonverter, die das offene Tor noch weiter aufstoßen, und beginnen mit dem Bau eines interuniversalen Highway. Als einzigem Überlebenden einer Rebellengruppe liegt es nun am Spieler, alle sechs Welten aufzusuchen, die die Necrons bereits beherrschen, und die Konverter zu zerstören. Das Spielprinzip selbst ist einfachst: Auf vorberechneten Bahnen zieht es den Spieler durch eindrucksvolle Landschaften und HiTech-Gebäude. Er muß nur fleißig auf alles ballern, was die Gesundheit beeinträchtigen könnte: Raumschiffe, Aliens, SciFi-Panzer – das ganze Arsenal aus der Spielzeugkammer der Branche. Inscape entwickelt "Ravage D.C.X." in 32 Bit, was für ordentliche Grafiken sorgen sollte. Wer kein Win95 hat, schaut in die Röhre. Ob DOS-Anhänger das bedauern müssen, wird der Test in einer der nächsten Power-Play-Ausgaben zeigen. *ste*



Seltsame HiTech-Gebilde: Ein Konverter

Ravage D.C.X.
Genre
Action
Hersteller
Inscape
Erscheinung geplant
Dezember '96

Der Joker gewinnt immer

MATROX
MYSTIQUE

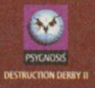
ab DM 399,-
(2 MB SGRAM)
unverbindliche Preisempfehlung

Die komplette 3D Entertainment und Multimedia Solution für zu Hause

- MGA-1064SG Chip
- 64-Bit Technologie
- PCI Bussystem mit Busmastering
- 2 oder 4 MB SGRAM Basisboard
- 2 MB aufrüstbar auf 4 MB SGRAM
- Bildwiederholfrequenzen bis zu 200 Hz
- TrueColor bei 1280 x 1024 mit 4 MB
- Beschleunigtes 3D-Hardware-Texture-Mapping bis 25 Millionen Texels
- Top Windows Performance mit über 20 Power-Features
- Überragendes Full Screen & Full Motion Video durch X und Y Interpolation
- Rekordverdächtige DOS Performance aufgrund 32-Bit VGA Core

Zusätzlich neue 3D Spiele, Software MPEG Player & 3D Web Browser auf CD-ROM:





MECHWARRIOR 2
31ST CENTURY COMBAT

SCORCHED PLANET





POWERED BY MGA 64-BIT GRAPHICS

Für weitere Informationen schicken oder faxen Sie diesen Coupon an Matrox GmbH.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

matrox

Matrox Electronic Systems GmbH: Inselkammerstr. 8, D-82008 Unterhaching, Tel.: 089-614 47 40, Fax: 089-614 97 43, Hotline: 089-61 44 74 33, BBS/Mailbox: 089-614 00 91, Compuserve: GO MATROX

SPACE BAR

Adventure-Pionier Steve Meretzky arbeitet für Rocket Science an einem SF-Komödienkrimi

Erlebnisgastronomie – bei diesem Modeschlagwort drängen sich Bilder von flambierenden Feuerschluckern und kellnernden Jongleuren vor das geistige Auge. Doch verglichen mit dem, was den arglosen Erdling bei einem Besuch in der „Thirsty Tentacle Bar" aus Stilaugen entgegenglotzt, ist das alles nur eine billige Show. Denn wo Reisende aus allen Teilen des Universums Halt machen, um ganz multikulturell im Suff zu versinken, werden die Sinne mit fremdartigen Eindrücken geradezu überflutet. Im Auftrag seiner Firma schnüffelt Werkschutzdetektiv Alias Node in just diesem Etablissement nach einem außerirdischen Schwerverbrecher, der vor wenigen Stunden die Konstruktionspläne für eine unbezahlbar wertvolle Technologie aus der „Amalgamated Vacuum"-Zentrale gemopst hat. Irgendeiner der Gäste – wenn nicht gar der achtarmige **Barkeeper** – ist der Gesuchte, allerdings verfügt ihr nicht über handfeste Indizien, so daß eine schnelle Überführung in weite Ferne rückt. Durch Konversation mit den Aliens könnt ihr mehr über den Kriminellen in Erfahrung bringen. Dabei solltet ihr all euer diplomatisches Geschick aufbieten, denn was bei der einen Rasse als höfliche Begrüßungsformel gilt, kann im nächsten Kulturkreis als tödliche Beleidigung ausgelegt werden. Stoßt ihr trotz Wortgewandtheit auf Mauern des Schweigens, hilft vielleicht Alias´ telepathische Veranlagung weiter. Er kann sich nämlich ins Gedächtnis seiner Gesprächspartner einschleichen, um Abschnitte aus deren Vergangenheit nachzuleben. Diese Flashbacks sind als „Adventures im Adventure" angelegt und verlangen beispielsweise von euch, in der Rolle eines Partisanen gegen den Sklavenhandel eines barbarischen Regimes vorzugehen oder als skrupelloser Schmuggler Drogen quer durchs Weltall zu karren. Eine albern-flapsige Grundstimmung zieht sich durch das ganze Programm, es darf also geschmunzelt werden.

Zwei große Namen sprechen dafür, daß „Spacebar" trotz Renderoutfit nicht im Einheitsbrei moderner Adventures untergehen wird: Erstens ist Infocom-Legende Steve Meretzky, der Vater von Textabenteuern wie „Hitchhiker´s Guide to the Galaxy" hauptverantwortlich für das Projekt, zweitens stammt das Design der Aliens von Ron Cobb. Ihm ist diese Aufgabe wie auf den Leib geschneidert, füllte Cobb doch einst für „Star Wars" die „Cantina" des Raumflughafens Mos Eisley mit Leben. Eine gewisse Ähnlichkeit zu den zwanzig Jahre alten Entwürfen ist folglich kaum von der Hand zu weisen. *us*



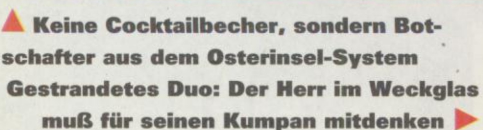


Droid "Chiphandler" fristet im Casino sein Dasein



Space Bar
Genre
Adventure
Hersteller
Rocket Science
Erscheinung geplant
Januar '97







▲ Keine Cocktailbecher, sondern Botschafter aus dem Osterinsel-System

Gestrandetes Duo: Der Herr im Weckglas muß für seinen Kumpan mitdenken ▶



Augenschmaus: Die Polygonspieler sehen aus der Nähe betrachtet hervorragend aus

Vorgestellt: Im Intro präsentiert EA die Motion Blending-Technik



FIFA SOCCER 97

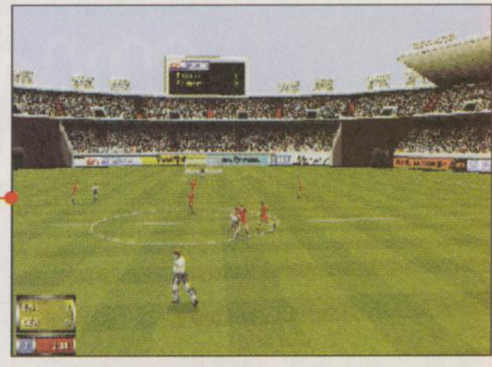
Exzellent animierte Polygonkicker sind das Markenzeichen der diesjährigen Version

Schon in der nächsten Ausgabe könnt ihr höchstwahrscheinlich den ausführlichen Testbericht lesen; vorab einige der neuen Features, die verhindern sollen, daß FIFA 97 zum bloßen Update verkommt. Nachdem EA Sports im Vorjahr mit seiner **Virtual Stadium** Technology neue Grafikstandards im Sportbereich setzte, stehen bei den aktuellen Versionen NHL Hockey 97, NBA Live 97 und eben FIFA Soccer 97 die Akteure auf dem Rasen im Mittelpunkt der Bemühungen. Die basieren nun, im Gegensatz zu den Spielern der letzten Saison, auf einem echten Polygonmodell. Eine Ausnahme machen da nur die Arme und Schenkel, die aus geschickt mit dem restlichen Körper verbundenen Texturen bestehen, was in der Praxis aber kaum weiter auffällt. Damit die Kunststücke der 3D-Stars auf dem Spielfeld so richtig lebensecht rüberkommen, verwendet EA das altbekannte Motion Capturing. Dabei sehen die einzelnen Animationsphasen zwar exzellent aus, zu Problemen kommt es aber bei spontanen Aktionsänderungen, die oft in unnatürlichen Zuckungen enden, um möglichst schnell den Ausgangspunkt des nächsten Bewegungsablaufes zu erreichen. An diesem Punkt setzt nun die von Electronic Arts selbst entwickelte "Motion Blending"-Technik ein. Seid ihr zum Beispiel im Ballbesitz und gebt das Feuerknopfkommando zu einem satten Schuß, berechnet die Blending-Engine in Echtzeit die fehlenden Frames vom Zeitpunkt der Befehlseingabe bis zur Ausführung der neuen Animation. Das Vorhaben ist den Kanadiern so perfekt gelungen, daß das Geschehen auf dem Spielfeld fast vorberechnet wirkt, was es aber selbstverständlich nicht ist.

Geblieben ist es bei der Spielzugkommentierung, die weit über 1000 Phrasen und fast 15 000 Namen werden diesmal jedoch gleich von zwei Reportern zum besten gegeben – wie im Vorjahr Wolf-Dieter Poschmann und zusätzlich Ex-Startrainer Kalli Feldkamp –, die sich während des Matches ständig über die momentanen Ereignisse austauschen. Das alles soll diesmal sogar rechtzeitig passieren, kam bei FIFA 96 das passende Sample doch manchmal viel zu spät aus dem Mund von Poschmann. Nachgezogen hat die 97er Version bei den Spielmodi. Hallenturniere gehören inzwischen fast zum Standard, kein Wunder also, daß man auch bei FIFA jetzt mit Mannschaften von drei oder fünf Mann unter einem Dach dem Ball nachhetzen kann. Daß ansonsten mal wieder so ziemlich alles untergebracht wurde, was man in eine Sportsimulation packen kann, ist bei EA fast schon selbstverständlich. Das Projekt, an dem über 100 Leute arbeiten, erscheint fast zeitgleich für PC, SEGA Saturn und die Sony Playstation. Für 1998 steht dann erstmals zu einem großen Turnier ein "offizielles" FIFA Soccer an. Electronic Arts hat sich nämlich exklusiv die Lizenz für die Fußball-WM in Frankreich gesichert. *mg*

FIFA Soccer 97
Genre
Sport
Hersteller
Electronic Arts
Erscheinung geplant
Dezember '96

Bilder auf



Riesig: Die Spiele finden in mehreren echten Arenen statt

VERSAND 99

Jetzt anrufen und bestellen: (0 24 03) 211 88
Ladenöffnungszeiten: Mo - Fr: 10.00 - 18.00 Uhr, Sa: 10.00 - 13.00 Uhr
Versand 99 GmbH · Bergrather Straße 16 a · 52249

IBM/PC CD-ROM

3D Ultra Pinball A 64,99
3D Ultra Pinball 2 Creepnight A in Vorb.
3 Skulls of the Toltecs A 78,99
1942 Pacific Air War A 29,99
Aces Collection A 39,99
Across the Rhine V 29,99
(Aces over Europe,A.o.t. Pacific und Red Baron)
Aces of the Deep V 39,99
Aces over Europe V 24,99
Action Soccer Deluxe (incl.Gamepad) V 71,99
Addams Family Pinball A 74,99
A.D.A.M V 65,99
After Shock A 84,99*
ADI Lernprogramme für Kinder V 65,99
After Life A 76,99
AH 64D Longbow V 79,99
AH 64D Data Flash Point Korea V 44,99
Air Bucks A 24,99
Albion V 34,99
Alien Incident A 49,99
Alien Trilogy A 79,99
Alien Virus V 28,99
Alone in the Dark 1 V 29,99
Alone in the Dark Trilogie V 67,99
American Civil War A 67,99
Ancient Empires V 77,99
Anvil of Dawn V 74,99
Armored Fist V 35,99
Armored Fist 2 A 79,99*
Assault Rigs A 67,99
ATF US (X Fighters) V 49,99
ATF Data Nato Fighter V in Vorb.
Azraels Tear V 69,99
Bad Moyo A 73,99
Baku Baku Animal V 53,99
Baphomets Fluch V 74,99
Batman Forever V 49,99
Battle Bugs V 29,99
Battlecruiser 3000 AD V 64,99*
Battledrome V 29,99
Battle Isle 2 incl. Data V 24,99
Battle Isle 3 WIN3.11/WIN95 V 39,99
Battle Isle Pack V 59,99
(enthält Battle Isle 2 + Data + Battle Isle 3)
Battle Race A 79,99
Betrayal at Krondor A 24,99
Betrayal at Antera V in. Vorb
Biing! V 65,99

KOMPLETTLÖSUNGEN VON MAGIC LINE, HINT SHOP UND CLUEBOOK IN REICHER AUSWAHL !!!

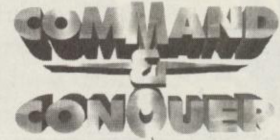
Bioforge Classics V 29,99
Bitmap Brothers Compilation A 29,99
(u.a. Cadaver,,Gods,Speedball 2,Xenon)
Bleifuß II A 53,99
Bleifuß II A 53,99
Blown Away V 89,99
Bundesligamanager Pro V 19,99
Bundesliga Manager 3 V 69,99
Bundesliga Manager '97 V in Vorb.
Bundesliga Manager 3 Supporter V 49,99
Business Compilation V 29,99
(Transport Tycoon und Theme Park)
Caesar 1 V 24,99
Caesar 2 V 49,99
Capitalism V 79,99
Carribean Desaster V 24,99
Chaos Overlords WIN95 E 68,99
Chewy - Flucht von F5 V 34,99
Christoph Kolumbus V 19,99
Chronicles of the Sword E 74,99
Chronomaster A 74,99
Civilization V 29,99
Civilization 2 V 78,99
Civ Net V 59,99
Civil War General V 79,99*
Clandestiny WIN 95 V 71,99
Clif Danger V 57,99
Cluedo V 76,99
Comanche Compilation (incl. Missions) V 39,99
Comanche 3 A 79,99*
Comix Zone V 51,99
Command:Aces of the Deep WIN95 V 77,99
Command & Conquer V 79,99
Command&Conquer 2 Red Alert V 84,99
Command & Conquer Mission Disk V 29,99
Command Companion (C+C LevelCD) V 27,99
Command&Conquer LeveleditorIII V 29,99
Conquest of the New World V 79,99
Conquerer A.D. 1086 V 77,99
Creature Shock V 24,99
Crusade V 24,99
Crusader - No Regret V 63,99

Cyber Judas A 84,99
Cyberia 2 V 75,99
Cybermage - Darklight Awakening V 29,99
Cyberspeed WIN95 V 69,99*
Cyberstorm WIN95 V 79,99
Cyberworlds A 79,99
Cyril - Cyber Punk A 49,99
D - Der Horrorthriller V 39,99
Daedalus Encounter V 29,99
Daggerfall V 83,99
Dark Universe V 19,99
Day of the Tentacle V 34,99
Das Hexagon Kartell V 69,99



Das schwarze Auge 1 V 27,99
Das schwarze Auge 2 V 27,99
Das schwarze Auge 3 V 39,99
Dawn Patrol V 29,99
Deadlock A 78,99
Deadly Games A in Vorb.
Death Gate A 74,99
Death Keep WIN 95 E 69,99
Deep Sea (X-COM,Subwar 2050) V 54,99*
Der Baulöwe V 59,99
Der Meister V 24,99
Der Patrizier V 33,99
Der Planer + Extra V 19,99
Der Planer 2 V 79,99
Der Produzent V 74,99
Descent A 37,99
Descent 2 A 79,99
Descent 2 Mission Builder A 37,99*
Destruction Derby 2 A 76,99
Diablo WIN95 V 79,99
Die Fugger II V 79,99
Die große Schlacht in den Ardennen V 71,99
Die große Schlacht um Gettysburg V 71,99
Die Hard Trilogy V 73,99
Die Höhlenwelt Saga V 19,99
Die Siedler V 34,99
Die Siedler 2 V 69,99
Die total verrückte Rallye A 39,99
Dogz - Screensaver A 29,99
Discworld V 74,99
Discworld 2 V 83,99*
Dune 2 V 31,99
Dungeon Keeper (DOS u.WIN 95) V 73,99*
Earthsiege V 24,99
Earthsiege 2 WIN95 - Skyforce V 77,99
Earthworm Jim 1&2 V 66,99
Eishockey-Manager V 19,99
Elisabeth 1 V 69,99
Entomorph: Plague p.t.D. A 49,99
Erben der Erde V 39,99
Extreme Games A 51,99
Euro 96 V 66,99
EuroAction Soccer E 54,99
Extreme Pinball A 54,99
F1 Manager 96 V 73,99
Formel 1 V 76,99
Fable V 75,99
Fantasy General V 29,99
Fast Attack V 64,99
Fatal Racing A 35,99
Fields of Glory V 29,99
Fifa 95 Classics V 29,99
Fifa Soccer 96 V 54,99
FiFa Soccer 97 V 73,99
Firefight WIN95 A 59,99
Flight Compilation V 19,99
(1942 Pacific Air War, F-14 Fleet Defender + Wings of Glory)
Flight of the Amazon Queen V 39,99
Flight Unlimited V 39,99
Flottenmanöver WIN95 V 76,99
Formula One Grand Prix A 29,99
Formula One Grand Prix 2 V 87,99
F 22 Lightning II V 79,99
Fritz 3 V 43,99
Fritz 4 V 129,99
FS 5.1 Hauptprogramm V 107,99
FS5 Airbus Family V 49,99
FS5 Boeing Family V 49,99
FS5 England & Wales A 39,99
FS5 Europa 1 A 54,99
FS5 Europa 2 A 64,99
FS5 Flight Adventures 1 A 65,99
FS5 Flight Shop A 44,99

FS5 Great Airlines A 49,99
FS5 Rekordflugzeuge A 49,99
FS5 Szenery+Object Designer V 85,99
Fussballhits 96 V 79,99
(Goal,Striker, Champ.Manager,Sens.Soccer,FIFA, Anstoss, Kick off 3,)
Gabriel Knight V 24,99
Gabriel Knight 2 V 64,99
Game Box (enthält 50 Spiele) A 44,99
Gender Wars US-Version E 64,99
Gene Machine A 64,99
Gobliins 1&2 V 24,99
Gobliins 3 V 24,99
Golden 10 - Spielesammlung V 39,99
Golden Gate Killer V 75,99
Grand Prix Manager WIN V 59,99
Hand of Fate - Kyrandia 2 V 24,99
Hanse V 33,99
Hardball 5 V 79,99
Hardline (Scavenger) V 59.99
Harpoon 2 Deluxe Multimedia Edition E 74,99
Hattrick Wins V in Vorb.
Hellfire Zone A 27,99
Hellbender A in Vorb.
Hereos of Might & Magic II V in Vorb.
Hi - Octane V 27,99
Hind V 76,99
Historyline V 29,99
Hollywood Pictures V 19,99
Hugo V 71,99
Ice & Fire A 67,99
Inca 1 V 24,99
Inca 2 V 24,99
Inca Collection (Inca 1&2&Audio CD) V 75,99
Indy Car Racing V 24,99
Indy Car Racing 2 A 34,99
International Tennis Open V 79,99
Jagged Alliance V 35,99
Jewels of the Orakel V 84,99
John Madden NFL 97 V 73,99
Kick Off 96 A 39,99
Kingdom of Magic V 74,99
King´s Quest 6 A 24,99
King´s Quest 7 V 34,99
King´s Quest Collection (1-6) A 77,99
Knights of Xentar V 29,99
Krazy Ivan WIN 95 A 76,99
Kyrandia 3 - Malcolm´s Revenge V 24,99
Labyrinth of Time A 19,99
Lands of Lore V 35,99
Lands of Lore 2 V 89,99*
Larry Collection Teil 1,2,3,5 A 67,99
Larry 7 A in Vorb.
Last Dynasty V 34,99
Lighthouse WIN V 77,99
Links LS A 92,99
Little Big Adventure V 29,99
Lords of the Realm 2 V in Vorb.
Lost Eden A 24,99
Lucas Arts Classic Adventures V 39,99
(Loom, ZakMcKracken, Maniac Mansion, Monkey Island und Indiana Jones 3)
Lucas Arts Classic Simulations V 39,99
(Battlehawk 1942, Their Finest Hour, Secret Weapons o.t.L)
Lucas Arts Top Adventures V 39,99
(Day of the Tentacle, Indiana Jones 4 und Monkey Island 2)
Mad TV 2 V 79,99*
Made in Germany Collection V 39,99
(Anstoss, Battle Isle 2 und Das schwarze Auge 2)
MAG! V 74,99
Magic Carpet Classics incl. Data V 29,99
Magic Carpet 2 A 45,99
Magic the Gathering WIN95 V 89,99*
Martini Racing V 27,99
Master of Magic V 29,99
Master of Orion 2 V in Vorb.
M.A.X. A in Vorb.
Mechwarrior 2: Mercenaries A 79,99
Megapack 5 A 82,99
(Flight Unlimeted,FX-Fighter, Jagged Alliance,Primal Rage Terminal Velocity und Warlords 2 Deluxe)
Megapack 6 A 82,99
(Riddle of master Lu, Panzer General 2, Kyrandia 3, pinball 3d-VCR, Manic Karts, Action Soccer, Druid, Steel Panthers, Death Gate, Al Unser Jr.)





Megarace 2 A 54,99
Might and Magic Trilogie V 39,99
Monopoly V 59,99
Monthy Pyton´s Complete Waste of.. E 79,99
Monthy Pyton´s Ritter der Kokusnuß A 79,99
Mortimer WIN95 E 64,99
Moto X A 74,99
Myst V 65,99
Nascar Racing A 29,99
Nascar Racing II A in Vorb.
Nascar Track Pack A 39,99
NBA JAM Tournement Edition A 34,99
NBA Live 95 V 29,99
NBA Live 96 V 79,99
NBA Live 97 V 73,99
Need for Speed Ltd. Edition V 79,99
Network AIV V 84,99
NFL Quaterbackclub 97 A 67,99
NHL Hockey 95 Classic V 29,99
NHL Hockey 96 V 79,99
NHL Hockey 97 V 73,99
Normality V 75,99
Oldtimer V 24,99
Offensive Fussballmanager V 54,99
(u.a. für Bayern München, Schalke 04 etc.)
Olympic Games A 67,99
Olympic Soccer A 67,99
Organic Art (Bildschirmschoner) V 54,99
Outpost V 34,99
Pax Imperia 2 WIN95 V in Vorb.
PBA Bowling WIN95 A 54,99
Perfect General 2 A 79,99
PGA 486 Classic V 29,99

PGA Tour Golf 96 V 79,99
PGA Tour Golf Data Sawgrass A 34,99
Phantasmagoria (7 CD´s) E/V 84,99
Phantasmagoria II V in Vorb.
Pinball Mania WIN A 59,99
Pinball World A 49,99
Piranha A 34,99
Pirates Gold V 29,99
Pole Position V 89,99
Police Quest 4 A 24,99
Police Quest Collection Teil 1-4 A 67,99
Police Quest SWAT A 71,99
Pool Champion WIN95 A 46,99
Populous 2 + Powermonger V 24,99
Powerflight (F15, F117, Gunship2000) A 63,99
Power, Corruption & Lies A 59,99
(Beneth a Steel Sky, F-14 Fleet Defender, Ufo)
Powerhouse V 34,99
Primal Rage A 29,99
Privateer Classic A 29,99
Pro Pinball - The Web V 53,99
Quest for Fame WIN A 89,99
Quest for Glory Collection A 68,99
Ran Soccer V 77,99
Ran Trainer V 29,99
Ran Trainer 2 V 71,99
Raven Project V 53,99
Ravenloft 2 - Stoneprophet A 45,99
Realms of Chaos A 49,99
Rebel Assault V 35,99
Rebell Assault 2 V 84,99
Rendezvouz im Weltraum V in Vorb.
Renegade 2 A 54,99
Return Fire WIN95 A 74,99
Return to Krondor V in Vorb
Revolution X A 29,99
Riddle of Master Lu V 74,99
Ripper V 79,99
Risiko WIN95 V 76,99
Rise 2: The Resurrection A 39,99
Road Rash A 59,99
Road Warrior A 59,99
Rüsselsheim V 24,99



S.T.O.R.M. V 63,99
Safecracker A 74,99
Sam & Max V 35,99
Schleichfahrt V 69,99
Shadam V 89,99
Shannara V 74,99
Shellshock V 74,99
Shivers V 77,99
Shockwave Assault WIN95 V 34,99
Silent Hunter V 69,99
Silent Thunder WIN 95 + WIN 3.1x V 84,99
Sim Box V 29,99
(Mad TV, Der Planer und Ran-Trainer)
Sim City 2000 Collection DOS o.WIN V 91,99
(URK+Scenary 1+Bonus-Städte London,Venedig,Sydney)
Sim City enhanced V 24,99
Sim Tower V 79,99
Sim Town V 65,99
Simon 1+2 Poweredition V 49,99
Simon the Sorcerere 2 WIN95 V 79,99
Sonic WIN95 V 49,99
Space Bucks WIN E 65,99
Space Hulk V 29,99
Space Hulk WIN95 A 73,99
Space Marines V 34,99
Space Quest 4 A 24,99
Space Quest 6 - Roger Wilco V 24,99
Space Quest Collection (1-5) A 77,99
Speed Rage A 74,99
Sport Compilation A 29,99
(Formula One Grand Prix,Fifa 95 + PGA Tour Golf 486)
Spud V 61,99
Star Control 3 V 79,99
Star Craft V in Vorb.
Star General A 69,99
Star Rangers V 34,99
Star Trek: 25th Anniversary V 29,99
Star Trek: A Final Unity V 69,99
Star Trek: Deep Space Nine A 69,99
Star Trek: Judgement Rites A 29,99
Star Trek: Klingon A 69,99
Star Trek Warrior Set A 63,99
(Interactiv Technical Manual in DV + Video + AudioCD)
Star Wars Collection V 54,99
(X-Wing,Rebel Assault1 + Star Wars Screen Saver)
Stonekeep V 39,99
Strike Base V 55,99
Strike Commander Classic A 29,99
SU - 27 Sukhoi DOS und WIN95 A 69,99
Super Street Fighter 2 Turbo A 27,99
Syndicate Plus Classic V 29,99
Syndicate Wars V 73,99
Synnergist V 67,99
System Shock Classic V 19,99
T-MEK A 74,99
TekWar V 74,99
Terra Nova - SFC A 79,99
Terror Trax E 34,99
TFX V 31,99
TFX EF2000 V 84,99
The Dark Eye A 74,99
The Darkening V 79,99
The Dig V 77,99
The Incredible Machine V 24,99
Theme Park Classic V 29,99

SCHNELL BESTELLEN!
ANGEBOTE NUR SOLANGE VORRAT REICHT.

CD-SUPERSONDERANGEBOTE

Flight Compilation V 19,99
Air Power V 34,99
Westwood Compilation V 49,99
Indycar Racing 2 V 34,99
Crusader - No Remorse V 29,99
Cybermage V 29,99
ATF US X- Fighters V 49,99
Fade to Black V 15,99
Need for Speed V 49,99
OLdtimer V 14,99
NHL Hockey 94 V 14,99
Mechwarrior 2 Spec. Ed. V 59,99
Noctropolis Classics V 9,99
Panzer General 2 WIN A 29,99
Rayman A 34,99
Space Marines V 34,99
Teamchef V 27,99
Top Gun V 27,99
US Navyfighters Gold incl. Data V 29,99
Vollgas V 35,99
Time Gate V 34,99
Fatal Racing V 35,99
Pinball Dreams Deluxe V 34,99

This Means War WIN95 V 72,99
Think X V 38,99
Thunderhawk 2 V 74,99
Thunderscape V 49,99
Tie Fighter V 77,99
Tilt A 51,99
Time Commando V 73,99
Time Gate:Knight´s Chase V 47,99
TNN 96 Fishing A 69,99
Tomb Raider V 66,99
Torin´s Passage V 84,99
Toshinden A 68,99
Total Mania V 51,99
Touché 5th Musketeer V 34,99
Tower A 95,99
Track Attack V 49,99
Transport Tycoon+World Editor V 29,99
Trivial Pursuit V 74,99
Trophy Bass Fishing E 77,99
Ufo V 29,99
Ultima Underworld 1&2 A 19,99
Urban Runner (Lost in Town) V 64,99
US Navy Fighter Classic V 29,99
Virtua Fighter WIN95 A 74,99
Virtual Pool A 89,99
Virtual Snooker A 89,99
War College A 64,99
Warcraft 2 Special Edition V 79,99
Warcraft 2 Expansion V 27,99
Warcraft 2 - More War Level CD V 27,99
Warhammer - Im Schatten... WIN95 V 49,99
Werewolf vs. Comanche V 79,99
Westwood Compilation V 49,99
(Kyrandia 1-3, Dune 2, Lands of Lore)
White Lines Compilation A 59,99
(Indy Car Racing + Track Pack, Super Karts, F1GP)
Wing Commander Armada Classic A 29,99
Wing Commander 2 Classic A 29,99
Wing Commander 3 Classic V 34,99
Wing Commander 4 V 79,99
WINSKAT mit Sprachausgabe V 34,99
Wolf - The Simulation V 67,99
Wolfpack V 24,99
Woodruff WIN 3.1 V 24,99
Worms Spezial Edition V 65,99
Worms Data:Reinforcements V 39,99
WWF Wrestlemania A 39,99
X - Wing Collection enhanced V 35,99
Z - Das Echtzeitstrategiespiel A 74,99
Z - Directors Cut A 13,99
Zork - Nemesis V 79,99

Weiterhin führen wir eine große Auswahl an Joysticks, Soundkarten, Netzwerkzubehör, Sony PSX etc.

Thrustmaster F22-PRO 299,99
Thrustmaster T2 229,99
Maxi Sound 64 Home Studio 399,99
Alfa Twin Joystickadapter 34,99
Netzwerkkarte Ne 2000 komp. 39,99
Sony Playstation 389,99

Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten betragen inclusive Nachnahme DM 9,99 zzgl. Zahlkartengebühr (DM 3,-). Softwarebestellungen ab DM 250,- ohne Versandkosten. **Bei Annahmeverweigerung berechnen wir eine Kostenpauschale von DM 20,-.** Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Diese Preisliste ersetzt alle vorherigen. Stand siehe diese Zeitungsauflage. **Achtung:** Ladenpreise weichen ab!

Bestellannahme:
Mo - Fr: 8.00 - 18.30 Uhr
Fordern Sie noch heute unter Angaben Ihres Computertypen **kostenlos und unverbindlich** unsere neuesten Preislisten an. Darin enthalten ist auch ein reichhaltiges Angebot an **Joysticks und Hardwarezubehör.**

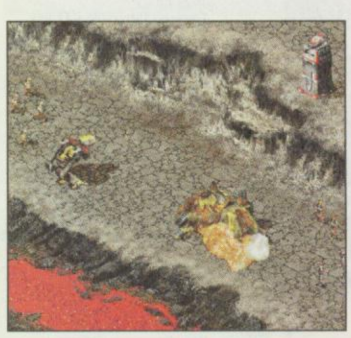
Tel.: (0 24 03) 2 11 88
Fax: (0 24 03) 3 53 51

Ⓥ kompl. deutsche Vers. Ⓐ deutsche Anl. Ⓔ englische Anl. ⊛ noch nicht lieferbar

Nach Drucklegung indizierte Spiele werden von uns selbstverständlich nicht mehr vertrieben.

DOMI
Krieg der

Die Echtzeit-Strategie-Welle schwappt unaufhörlich in unsere Rechner – die Texaner von 7th Level schwappen mit



Schlagabtausch: Zwei Gegner zerfleischen sich



Die Wachtürme verteidigen die Natur-Brücke so gut es geht



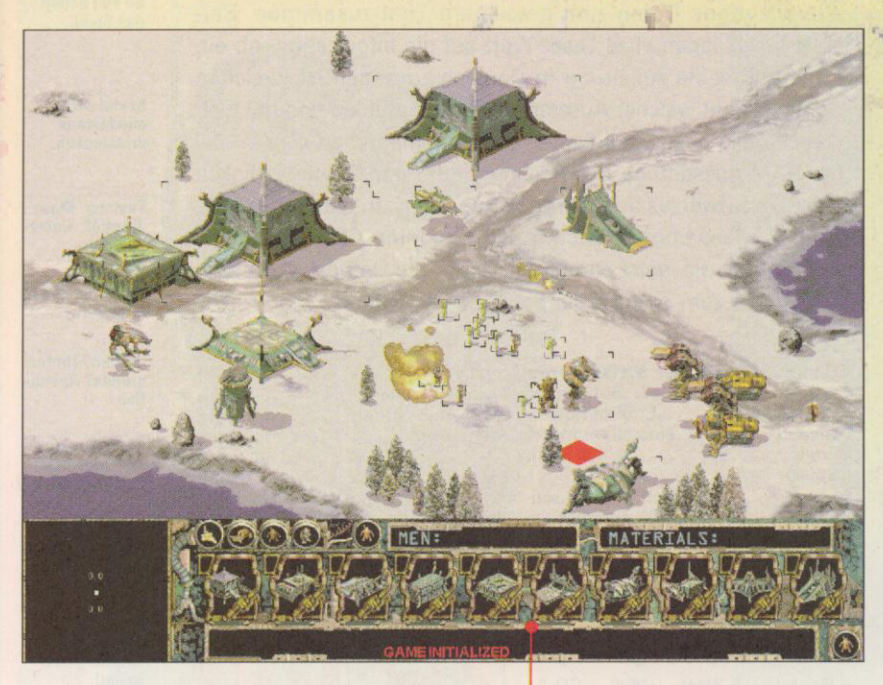


Da freut sich der Sprengmeister: Besonders beeindrucken sollen die schon jetzt sehr ansehnlichen Explosionen



Jetzt geht's erst richtig los: Nach den Verkaufserfolgen von "Command & Conquer" und "Warcraft 2" – allein in Deutschland wurden von beiden Spielen jeweils weit über 100 000 Stück verkauft – schnuppert jetzt jeder, der schon mal ein paar Bytes zu einem Spiel gemacht hat, die dicke Kohle. Neben Eidos, Interplay und SSI werkelt man auch bei den Windows-Spielern von 7th Level an einem besseren "Command & Conquer". "Dominion" nennt sich die Perle und ist natürlich wieder ein Echtzeit-Strategie-Gemetzel aus der Vogelperspektive. Bei den "Battle Beast"- und "Monty Python"-Machern ist man allerdings nicht so dumm, die großen Vorbilder einfach zu kopieren. Nein, man hat sich ein paar Spezialitäten einfallen lassen, die das Spiel zu dem Realtime-Strategical schlechthin machen sollen. Technisch wartet "Dominion" schon mal mit einem Unikum auf: Dank Windows 95 ist es möglich, zwischen mehren Auflösungen zu wechseln. Von 640x480 bis zu 1280x1024 kann die Pixeldichte hochgeschraubt werden. Doch auch spielerisch werden uns 7th Levels Taktiker mit einigen Dingen beschenken, die die Konkurrenz neidisch machen sollen. Eure Aufgabe als Spieler ist es, das unbekannte Phygos System zu erobern und zu besiedeln. Jeder Planet unterscheidet sich überaus stark vom Nachbarn, so daß ihr in grünen Landschaften, auf Lavafeldern oder verschneiten Eisplaneten euer Glück versucht. Dazu wählt ihr eine von vier unterschiedlichen Rassen aus, die sich nicht nur im Aussehen, sondern auch in ihren Fähigkeiten und verfügbarem Equipment unterscheiden. Als Human, Scorp, Darken oder Mercenary beglückt ihr in jeweils 25 Missionen die Planeten mit eurer Anwesen-

NION
Welten



Im fertigen Spiel lassen sich sowohl Einzelmissionen als auch eine Campaign spielen

Windows 95 macht´s möglich: In einer Auflösung von 1024x768 ist "Dominion" immer noch sehr flüssig spielbar

Dominion
Genre
Echtzeitstrategie
Hersteller
7th Level/BMG Interactive
Erscheinung geplant
Dezember '96

heit und baut auf ihnen Resourcen ab, um eine dicke Basis und kräftiges Verteidigungsgerät aus dem Boden zu stampfen. Dabei stehen je nach Rasse verschiedene Panzer, Gleiter, Roboter und Mechs zur Verfügung, die natürlich über jeweils differierende Waffensysteme verfügen. Was jedoch verblüfft, ist die pure Anzahl der enthaltenen **Waffensysteme** und Bauwerke: Jede Rasse besitzt mehr als zwei Dutzend individuelle Angriffsgeräte und ebenso viele Gebäudearten mit gänzlich unterschiedlichen Funktionen. Besonders bei den pyrotechnischen Effekten hat man sich in Texas Mühe gegeben, denn die Explosionen sehen schon jetzt besser als bei der Konkurrenz aus. Desweiteren bietet "Dominion" schon bekannte Bestandteile des Genres an: Ein Leveleditor sorgt für unbegrenzt viele neue Missionen, und auch ein Multiplayer-Modus wird integriert, der übers Netzwerk bis zu acht Spieler verfeindet. *kn*



Der schwarze Fleck war einmal ein Gebäude

Seit Jahren pflegt Power Play ein ausgeklügeltes Wertungssystem, das Tester- und Redaktionsmeinung streng voneinander trennt.

So werten wir!



So sieht er aus, der Power-Play-"Oscar", in gut unterrichteten Kreisen auch "Spielspaß-Prädikat" genannt. Diese Auszeichnung gibt´s erst ab 85% Spielspaßwertung aufwärts. Hallo Hersteller: JETZT bestellen (Werbung!!!)



Das Spiel, das diesen "Orden" abstaubt, erhält nur 15% oder weniger Spielspaß und ist den Karton nicht wert, in dem es im Laden steht

Kids only

Dieses Logo wird die Ausnahme sein. Taucht nur auf, wenn wir ein Spiel testen, auf das viele gespannt warten, das aber nur für Kids ist.

Der Wertungskasten

Um so viel Information wie möglich im Überblick zu bieten, endet jeder Spieletest mit dem Wertungskasten, sozusagen als dickes Ende. Er faßt neben der Redaktionswertung (in Prozent) alle wichtigen Daten zum getesteten Titel zusammen. Beispielsweise legen viele Leser Wert auf die Information, ob ein Spiel und seine Anleitung in Deutsch zu haben ist, welchen Computer mit welcher Ausstattung wir empfehlen und mit welchen Grafik- oder Soundkarten es Probleme geben könnte. Bei der RAM-Ausstattung des Rechners oder der Geschwindigkeit des CD-Laufwerkes orientieren wir uns stets an den Mindestanforderungen. Ebenso wichtig ist die kleine CD am unteren Kastenrand: Sie weist darauf hin, ob Ihr ein Demo oder zusätzliche Bilder zum Test auf der Power-Play-CD findet.

Name
Logo– so heißt das Spiel

Genre
Geschicklichkeit, Action, Adventure, Simulation, Rollenspiel, Sport, Strategie, Wirtschaft

Hersteller
Wer hat´s programmiert?

Niveau
Leicht, mittel oder schwer?

Preis
Purzelt erfahrungsgemäß immer.

Spieler
Wieviel?

Sprache
Oft testen wir aus Aktualitätsgründen die englische Vesion.

Prozessor
Je schneller je besser...

Grafik
Welche Grafikmodi unterstützt das Spiel?

Sound
Welche Soundstandards werden genutzt? CD-A ist natürlich CD-Audio.

Name . . . . . **Carrier Strike Force**
Genre . . . . Simulation
Hersteller . . . . Empire/Rowan
Niveau . . . . einstellbar/mittel
Preis . . . . ca. 100 Mark
Spieler 1

	Deutsch	Englisch	
Spiel	✔	✔	
Anleitung	geplant	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal	66		
empfohlen		66	✔

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔	✔	✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A
	✔	✔	

System . . . . Win'95
Festplatte belegt . . . . 20 MByte
RAM-Ausstattung . . . . 4 MByte
Steuerung . . . . Tastatur, Maus
. . . . Joystick
Extras . . . . keine

Grafik **65%**
Sound **77%**
Spielspaß

Solo	Multi
73%	85%

Bilder auf

System
Das nötige Betriebssystem.

Festplatte
So viel belegt das Spiel.

RAM-Bedarf
Soviel sollte mindestens drinstecken.

Steuerung
Tastatur, Maus, Joystick, Gamepad, Gun.

Extras
VR-Helm, SVGA, Netzwerk,

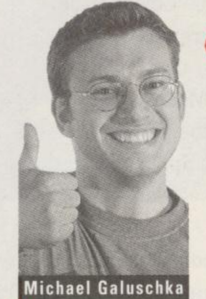
Grafik
Vielfalt? Hintergründe? Animation?

Sound
Sprachausgabe? Musikvielfalt? Sound?

Multiplayer
Zwei Wertungen für ausgesprochene Multiplayer-Titel.

Spielspaß
Die wichtigste Wertung überhaupt!

PP-CD
Die interaktive Heftverlängerung: bietet zusätzliche Bilder oder ein Demo zum Test.


Michael Galuschka

SUPER

Die Meinung des Testers. Sie taucht mindestens einmal pro Review auf, bei mehrseitigen Tests melden sich zwei Redakteure mit eigenem Meinungskasten zu Wort. Während der Lauftext das Spiel mehr oder weniger sachlich beschreibt, lassen wir im Meinungskasten die Sau raus. Hier sind Emotionen genauso erlaubt wie subjektive Eindrücke des Testers. Seine Meinung beeinflußt zwar die Spielspaßwertung, sie ist aber niemals allein ausschlaggebend und kann innerhalb gewisser Grenzen von der Redaktionsmeinung abweichen. So wird es immer wieder passieren, daß die Redaktion einem Spiel z. B. nur 70% Spielspaß zugesteht, der Tester es aber "super" findet und das auch vehement in seinem Meinungskasten vertritt.
ACHTUNG: Halbseitige Tests haben aus Platzgründen KEINEN eigenen Meinungskasten!


Claudius Brunnecker
bru


Sascha Gliss
sg


Knut Gollert
kn


Ulrich Smidt
us


Hartmut Ulrich
hu


Frank Heukemes
fh


Michael Galuschka
mg


Peter Steinlechner
ste

BUNDESLIGA
Der Kampf um

Es ist wieder soweit: Mit bis zu 65 000 Farben geht ihr diesmal auf die Jagd nach Pokalen und Siegprämien



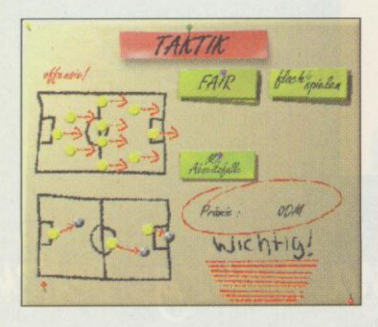
In den 3D-Spielszenen ist sogar die Größe des Stadions mit berücksichtigt



Traum jedes Spielers ist es, in der "Elf des Tages" zu sein

BUNDESLIGA ONLINE

Auch wenn der Kölner Sender RTL auf der Schachtel des BM 97 wirbt, sei hier auf ein Online-Angebot des Erzrivalen SAT1 hingewiesen. Unter der Internet-Adresse http://www.ran.de findet man ständig aktualisierte News und Infos rund um die Bundesliga. Unter anderem seit ihr so immer auf dem neuesten Stand, was Spielerwechsel betrifft.



Der Taktikbildschirm blieb im Wesentlichen unverändert

Es geschah im Jahre 1989 des Herrn, daß zwei junge Programmierer aus den nördlichen Gefilden dieser Republik dem Werk eines Engländers nacheiferten und das Fußballroß von der strategischen Seite her aufzäumten. Der liebevoll gestaltete und ganz auf den hiesigen Fußballbetrieb ausgerichtete "Bundesliga Manager" wurde dank des Freizeitverhaltens deutscher Männer zum riesigen Erfolg und machte die beiden Verantwortlichen, Werner Krahe und Jens Onnen, zu zwei der ganz wenigen einheimischen Stars der Spieleszene. Sieben Jahre und zwei weitere, höchst erfolgreiche Ableger später erscheint nun der vierte Bundesliga Manager mit dem inzwischen Software-2000-typischen Jahreszahlzusatz "97". Jens Onnen sprang in der Zwischenzeit ab, weswegen auch der bisherige Produzent "Kron Software" nirgendwo mehr zu finden ist, da in der Person von Werner Krahe nur noch das "Kr" aktiv ist. Gespannt durfte man ob der gewaltigen Detailfülle des "Bundesliga Manager Hattrick" sein, welche Pfeile Software 2000 noch im Köcher hatte, um den Vorwurf des billigen Eigenplagiats schon im Keim zu ersticken. Auffälligster Ansatzpunkt war sicherlich das Icon- und Schalterchaos, das den Zugang zur höchsten deutschen Spielklasse schwieriger



Die Ärzte sind alle Spezialisten und je nach Qualifikation unterschiedlich teuer

gestaltete als der Trainerschein des DFB. Der Hauptbildschirm präsentiert sich dieses Mal aufgeräumt und von jedem unnötigen Ballast befreit. Statt dessen weisen Lederbälle auf die Untermenüs hin, die sich aus den klassischen Bereichen Statistiken, Terminplanung, Transfers, Mannschaftsaufstellung, Finanzmanagement usw. zusammensetzen. Mit zur besseren Übersichtlichkeit trägt auch hochauflösendes SVGA bei, je nach Grafikkarte 15 oder 16 Bit Farbtiefe sorgen für den edel anmutenden Touch der Screens. Dadurch sind auch detailliertere **Vereinswappen** möglich, mit denen ein Teil der mit dem BMH untergegangenen Atmosphäre wieder auftauchte, der in seinem Iconmeer zu ertrinken drohte. Die über 200 grundsätzlichen Spieleinstellungen sind nicht mehr auf einen Bildschirm gedrängt, der beim Vorgänger aussah wie ein Weichenschaltplan vom Münchner

MANAGER 97

die Salatschüssel

Hauptbahnhof, sondern verteilen sich über mehrere Seiten. Eine genaue Beschreibung zu jedem Einzelpunkt verhindert frustrierendes Nachschlagen in der Anleitung, die trotz der über 70 Seiten knapp gehalten ist und nur das nötigste Wissen vermittelt.
Um mit dem gewaltigen Bestand an Spielern, der auch die wichtigsten ausländischen Ligen umfaßt, zurechtzukommen, präsentiert sich der Transfermarkt im erweiterten Umfang. Mit einem guten Dutzend an Suchfiltern – Alter, Stärke, Position, bestimmte Fähigkeiten, Gehaltsvorstellungen – pickt die Suchmaschine zielsicher den gewünschten Mann aus dem riesigen Angebot, natürlich vorausgestzt, der Auserwählte ist überhaupt wechselwillig. Liegen mehrere Angebote vor, beginnt eine Art Echtzeit-Kuhhandel: Ein Ball beginnt in die Richtung desjenigen der bis zu vier potentiellen Käufer zu wandern, der den besten Preis bietet. Jeder andere kann auf seine gebotene Summe in 5%-Schritten noch etwas Knete drauflegen und damit versuchen, den Ball bzw. Spieler umzustimmen. Nach einer gewissen Zeitspanne endet die Verhandlung und der Zuschlag geht an einen der buhlenden Vereine. *mg*

Der Mannschaftsbildschirm ist immer noch proppenvoll, wirkt aber längst nicht mehr so überladen wie beim BMH





TV-Rechteverkauf in High-Color: An diesem Bild erkennt man gut den grafischen Fortschritt



Der "kicker" informiert über alle Geschehnisse in der Bundesliga-Welt

BM97 GESCHENKT

Wir verlosen zehn Exemplare des BM97! Schickt uns einfach bis spätestens

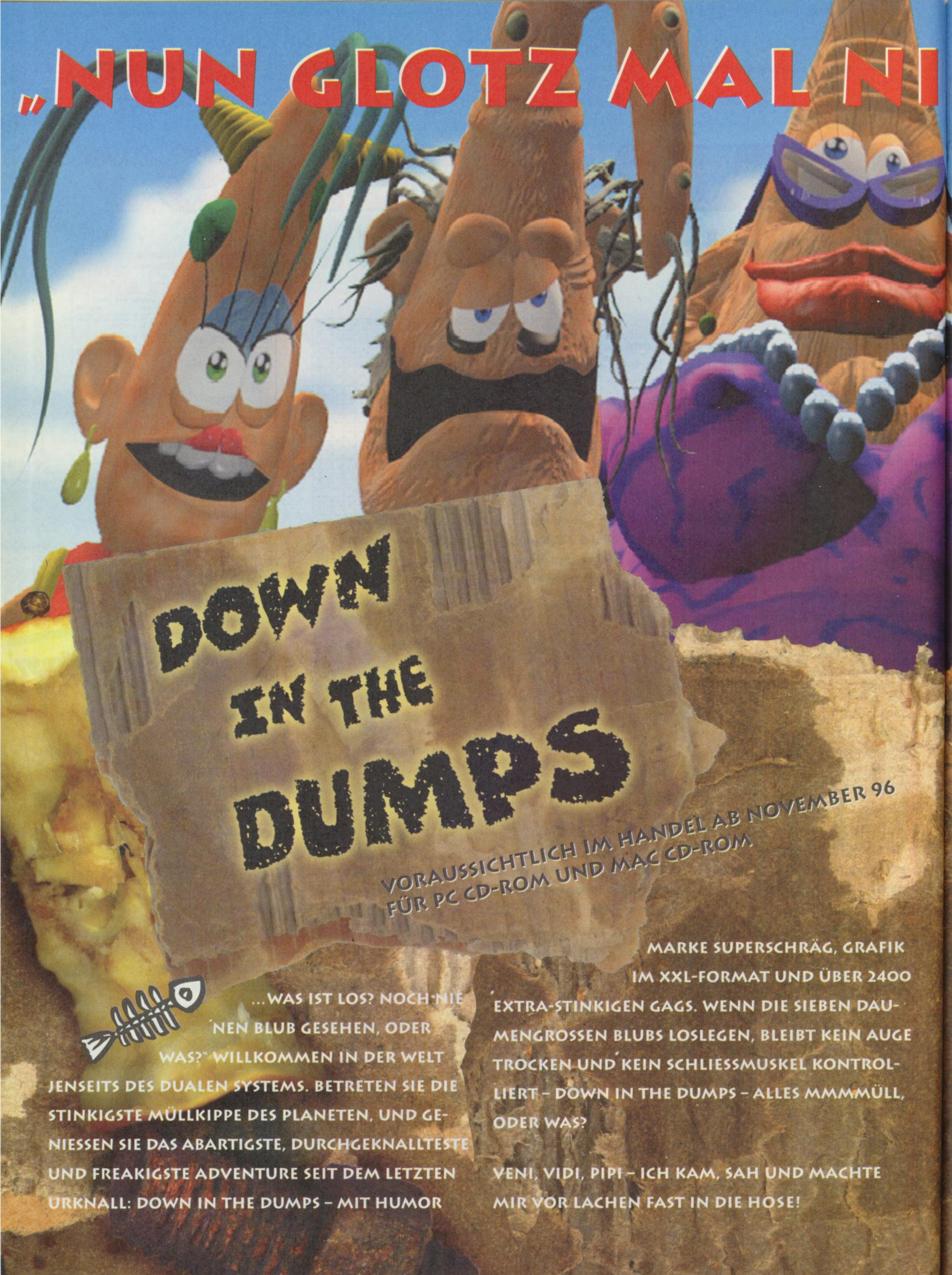
10.12.1996

eine Postkarte mit dem Namen des Bundesliga-Torschützenkönigs der Saison 95/96.
Unsere Adresse:
Magna Media Verlag AG
Red. Power Play
Postfach 1304
85531 Haar bei München
Stichwort "BM97"



DAS NEUE BEDIENKONZEPT

Bedienung und Übersichtlichkeit des vierten Sprößlings der BM-Reihe sind besser als je zuvor. Das Grundkonzept teilt sich in fünf Bereiche auf:
Die Leuchticons: Bereits seit dem Bundesliga Manager Professional weisen Leuchten auf Mängel wie Fehler in der Aufstellung oder Verluste an der Börse hin. Mit einem Klick aufs Icon, auch wenn es gar nicht leuchtet, landet ihr sofort im entsprechenden Bildschirm.
Die Tangobälle: Mittels der Bälle geht es in die einzelnen Menüs und Unterpunkte
Die Funktionstasten: Diese könnt ihr mit zehn beliebigen Menüs belegen und jederzeit wieder ändern.
Der zusätzliche Tangoball: Ein Klick auf diesen führt zurück zum Hauptmenü und von dort aus zum Spiel.
Die Minicons: Hier könnt ihr speichern und bestimmt, was auf dem Hauptbildschirm an Infos zu sehen ist.


„NUN GLOTZ MAL NI
DOWN IN THE DUMPS
VORAUSSICHTLICH IM HANDEL AB NOVEMBER 96
FÜR PC CD-ROM UND MAC CD-ROM
...WAS IST LOS? NOCH NIE NEN BLUB GESEHEN, ODER WAS?" WILLKOMMEN IN DER WELT JENSEITS DES DUALEN SYSTEMS. BETRETEN SIE DIE STINKIGSTE MÜLLKIPPE DES PLANETEN, UND GENIESSEN SIE DAS ABARTIGSTE, DURCHGEKNALLTESTE UND FREAKIGSTE ADVENTURE SEIT DEM LETZTEN URKNALL: DOWN IN THE DUMPS – MIT HUMOR MARKE SUPERSCHRÄG, GRAFIK IM XXL-FORMAT UND ÜBER 2400 EXTRA-STINKIGEN GAGS. WENN DIE SIEBEN DAUMENGROSSEN BLUBS LOSLEGEN, BLEIBT KEIN AUGE TROCKEN UND KEIN SCHLIESSMUSKEL KONTROLLIERT – DOWN IN THE DUMPS – ALLES MMMMÜLL, ODER WAS?
VENI, VIDI, PIPI – ICH KAM, SAH UND MACHTE MIR VOR LACHEN FAST IN DIE HOSE!
PHILIPS
© 1996 PHILIPS INTERACTIVE MEDIA INTERNATIONAL LIMITED


CHT SO DÄMLICH!...
„...vergessen Sie alles, was Sie bisher in Sachen 3D-Animation gesehen haben!" PC GAMES 10/96
EIN SVGA-COMIC IN VIER AKTEN
150 RÄTSEL
500 RÄUME
60 GEGENSTÄNDE
GRANDIOSES GAMEPLAY
VÖLLIG ERNSTHAFTER HUMOR
KOMPLETT IN DEUTSCH
Im Exklusiv-Vertrieb von
BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE
http://www.bomico.com
Haiku
STUDIOS

DER EDITOR

Da sich die Bundesliga an kaum einem Spieltag mit den selben Akteuren wie am Wochenende zuvor präsentiert, ist erstmals ohne Aufpreis ein Editor mit integriert. Neben den üblichen Möglichkeiten wie Namen, Alter, Nationalität und Stärke des Spielers zu ändern, können auch echte Köpfe eingescannt werden. Besonders geeignet hierzu ist das große kicker Bundesliga-Sonder-



heft, das jedes Jahr vor der Saison erscheint. Außerdem editierbar: Heimatort des Vereins (samt der Lage innerhalb Deutschlands), Trikot-Farben, Schiedsrichter und grundlegende Stadiondaten.

Altbekannt: Das Training blieb gleich, gehört aber nach wie vor zu den wichtigsten Angelegenheiten im Managerleben



Die meisten der Optionen blieben prinzipiell gleich, warten aber mit ausgebauten oder verfeinerten Funktionen auf. So gibt es jetzt zusätzlich Immobilien für den Anleger, Trainingslager sind zur Freude der Spieler in ganz Europa, hauptsächlich im sonnigen Süden möglich, Co-Trainer verbessern spezifische Schwachpunkte, den Werbeeinnahmen stehen nun Kosten für Fanbetreuung und Merchandising gegnüber usw. Der Aufstellungsbildschirm präsentierte sich schon im BMH hoch komplex und ließ dem Manager alle erdenklichen Freiheiten. Software 2000 steckte trotzdem gerade in dieses, vielleicht wichtigste Untermenü, besonders viel Hirnschmalz. Es blieb vom Umfang her gleich, ist im Vergleich zum Vorgänger aber besonders übersichtlich geraten. Die bis dato umständliche Zuweisung der Manndeckung geht mittels Drag und Drop leicht von der Hand, außerdem kann man seine Spieler nunmehr pixelgenau auf dem Feld platzieren. Ist alles notwendige eines Spieltages erledigt (die dafür zur Verfügung stehende Zeit ist zehnstufig einstellbar), folgt eine der ganz großen Neuerungen des BM97: Kommentiert von Fernsehreporter Michael Wiese erstrahlen die Torszenen jetzt in echtem 3D. Während einer Szene kann man ständig zwischen vier verschiedenen Perspektiven umschalten. Besonders von der Hintertorkamera aus sieht man, daß die Programmierung des Torhüters scheinbar öfter vergessen wurde, der selbst bei verunglückten Rollern wie angewurzelt stehenbleibt. Zudem ist die verwendete, von Argonaut ("Creature Shock", "Alien Odyssey") entwickelte "BRender-Engine" sehr rechenintensiv, weshalb man auch in einem eigenen Menü Details und die Größe des Bildausschnittes regeln kann, um so die simultan angezeigte Framerate zu optimieren. Nach Beendigung der Begegnung zeigt der Software 2000-eigene Sen-

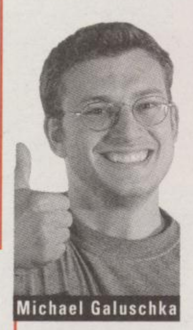




DER STADIONAUSBAU

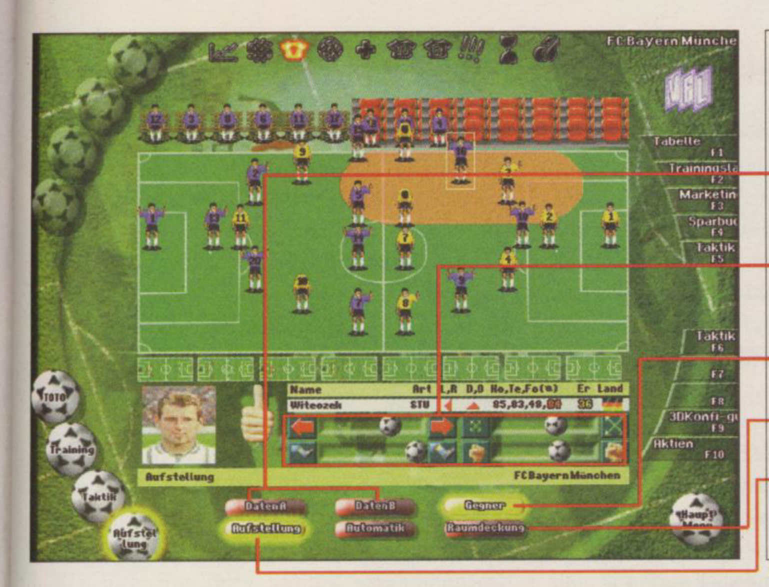
Die Arena selbst mit komplett überdachten Sitzplatztribünen, größter Anzeigentafel, Rasenheizung, maximalem Flutlicht und optimalem Komfort, Sicherheit und Platzzustand.

Die Stadionumgebung mit sämtlicher Peripherie wie großem Parkplatz, ausgebauter Zufahrtsstraße, Restaurant, Kino, Bar und luxuriösem Park.



SUPER

Erst in der Nachspielzeit konnte der Bundesliga Manager 97 das begehrte PP-Prädikat sicherstellen. Dem Quantensprung bei Grafik und Bedienung stehen einige Schwächen gegenüber, die teilweise seit "BMProfessional"-Zeiten bestehen und erneut nicht beseitigt wurden. Außerdem bezweifle ich, ob trotz aller Beteuerungen das Programm völlig bugfrei auf den Markt kommt. Bis auf die nicht zu vergessenden, schwach animierten und wenig spannenden Torszenen stellte Werner Krahe aber ein Produkt auf die Beine, dem man als eines der wenigen aus deutschen Landen internationales Format bescheinigen kann. Details wie das komplexe und damit sehr realitätsnahe Transfergeschäft oder die ran-kompatible Statistik- und Tabellenvielfalt verhelfen dem BM97 endgültig zum erneuten Sprung an die Tabellenspitze. Ich werde mich auf jeden Fall die nächsten Wochen samt Fanschal und Turbotröte in meinem Kämmerchen verkriechen und den FC Bayern München vorzeitig zur deutschen Meisterschaft führen.



DIE AUFSTELLUNG

In diesem Menü könnt ihr eure Mannschaft optimal auf den nächsten Gegner einstellen.

Die Datenblätter: Bevor es an die Aufstellung geht, gilt es zuerst mal, seine Männer genau kennenzulernen. Hinter diesen beiden Buttons verbirgt sich eine Unmenge an Infos.

Die Schieberegler: Damit weist ihr den Kickern ihre Ausrichtung zu (offensiv - defensiv), bestimmt ihren Aktionsradius und den Einsatz, mit dem sie zu Werke gehen.

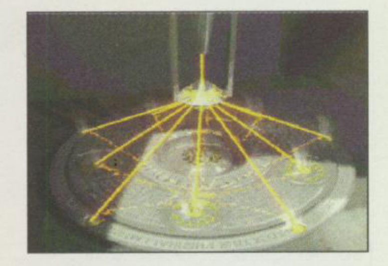
Der Gegner: Dieses Icon zeigt die Aufstellung des Gegners. Dadurch könnt ihr jeden einzelnen Spieler in Manndeckung nehmen oder mittels eines zusätzlichen **Buttons** komplett auf Raumdeckung umstellen.

Die Automatik: Ist euch das alles zu umständlich, könnt ihr die Aufstellung dem Computer überlassen, wie übrigens auch viele andere Funktionen des BM97.

der "Sports-TV" die anderen Matches in Wort und Bild. Besonders aufregend wird es hier für die Totospieler, die jetzt auch mit "System" spielen können. Nach ran-Vorbild gibt es beim BM 97 keine Sportsendung ohne Interview. Drei Fragen müßt ihr zum vergangenen Spiel beantworten, unpassende Statements sind dabei der Reputation nicht gerade zuträglich. Ist der Ruf erstmal völlig ruiniert und/oder die Mannschaft ganz unten im Tabellenkeller, wackelt der Trainerstuhl also heftigst, ist es an der Zeit, sich nach einem neuen Job umzusehen. Im Gegensatz zu den bisherigen drei Teilen ist der Managerposten während der Laufbahn nämlich nicht mehr fest mit einem bestimmten Klub verbunden, sondern karriereorientiert. Selbstverständlich warten neben dem Bundesliga-Allerlei auch in der neuen Saison wieder Freundschaftsspiele, Hallenturniere und Europa-Cup-Schlachten auf den vielbeschäftigten Manager. Bei entsprechendem Erfolg auf Vereinsebene darf er sich sogar als Bundestrainer bei der Weltmeisterschaft versuchen. *mg*


In diesem Menü stellt ihr den Detaillevel für flüssig ablaufende Torszenen ein


Immobilien sind eine sichere Geldanlage




Zu jedem Wettbewerb, gewonnenen Titel und anderen wichtigen Ereignissen gibt es ein nettes Renderfilmchen zu sehen


Knut Gollert

GUT Selbst der beste Fußballmanager kann nicht verschleiern, daß Seinesgleichen ähnlich verschlissen ist ,wie zur Zeit die Schwarz-Gelben aus Dortmund. Warum groß in Jubel ausbrechen, wenn die Bedienung endlich halbwegs den Ansprüchen genügt? Warum die Euphorie um Standbild-SVGA? Bei US-amerikanischen oder japanischen Produkten ist dies alles seit längerem selbstverständlich. Man muß den Mannen aus Eutin immerhin lassen, daß sie ihre Hausaufgaben gemacht haben. Problemlos klickt sich auch der BM-Anfänger durch die ansehnlichen Screens und trifft Entscheidungen, ohne im Menü-Dickicht verloren zu gehen. Seit jeher führend ist die BundesligaManager-Reihe durch die Tatsache, daß die Ergebnisse nicht ausgewürfelt scheinen, sondern – zumindest langfristig – das Ergebnis mehr oder minder großer Bemühungen des Freizeit-Trainers sind. Das Grundkonzept der Serie hat mit dem BM97 den Gipfel erreicht, für den nächsten Teil ist allerdings mehr als ein bißchen Kosmetik vonnöten, um auf die Dauer begeistern zu können.

Name ..... **Bundesliga Manager**
Genre ..... Wirtschaftssimulation
Hersteller .... Software 2000
Niveau .... einstellbar
Preis .... ca. 100 Mark
Spieler .... 1 bis 4

System .... Windows, DOS
Festplatte belegt .... ca. 70 MByte
RAM-Ausstattung .... 8 MByte
Steuerung .... Maus
Extras .... keine

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			90

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		✔

Grafik **59%**
Sound **64%**

Spielspaß

85%

Interview mit Werner Krahe

Er ist der kreative Kopf, der hinter allen vier Bundesliga Managern steckt. Werner Krahe, Jahrgang 1969, "hauptberuflich" Student und seit rund 18 Monaten mit dem Bundesliga Manager 97 beschäftigt. Drei Wochen vor dem offiziellen Releasetermin stellte er sich trotz größtem Termindruck und fast übermenschlichem Streß geduldig unseren neugierigen Fragen.

PP: Die Veröffentlichung des BM97 steht kurz bevor. Wie viele Stunden arbeitet ihr zur Zeit denn so täglich?

Krahe: In der Masterphase im Durchschnitt so 18-19 Stunden. Es kommt aber auch vor, daß wir mal zwei Tage überhaupt kein Bett sehen, weil zuviel zu tun ist. Meistens wird sowieso die ganze Nacht durchprogrammiert, da man tagsüber dauernd gestört wird. Ihr könnt euch vorstellen,, daß ich mich langsam auf meinen Urlaub mit der Familie freue. Irgendwohin, wo es keine Computer und keine Handys gibt.

PP: Wie kam es überhaupt dazu, daß du dir deine Brötchen mit dem Programmieren von Fußballmanagern verdienst?

Krahe: Da hat der Zufall eine große Rolle gespielt. Eigentlich wollte ich Kampfpilot werden, doch leider wurde kurz vorher eine Sehschwäche festgestellt. Copilot wollte ich wegen mangelnder beruflicher Perspektiven auch nicht werden. Parallel dazu hatte ich aus Spaß auf einem Atari 800 XL den ersten BM programmiert und Software 2000 angeboten. Die waren von der Qualität überzeugt, der Rest ist schon fast Geschichte.

PP: Den BM97 nahmst du ja ohne deinen langjährigen Partner Jens Onnen in Angriff. Gab es Streit, oder wurde ihm die Sache einfach zuviel?

Krahe: Es gab keinen Streit, wir sind immer noch gut befreundet. Ich denke, Jens hat einfach etwas das Interesse an der Programmierarbeit verloren.

PP: Als du dir nach dem Hattrick ein erstes Konzept überlegtest – was war von Anfang an klar, was beim BM97 neu oder anders werden sollte?

Krahe: Es stand von vornherein fest, daß der BM97 benutzerfreundlicher werden sollte. Wir haben die Optionsvielfalt des Hattrick zwar beibehalten, uns aber bemüht, die Unmenge an Optionen besser zu strukturieren. Zweiter Punkt war natürlich die optische und akustische Überarbeitung. Da die Präsentation des Vorgängers heute doch etwas antiquiert wirkt, waren High-Color, 3D-Spielszenen und Kommentare für uns ein absolutes Muß.

PP: Habt ihr dabei auch Vorschläge von BM-Veteranen mit berücksichtigt?

Krahe: Es sind jede Menge Anregungen mit eingebaut. Zum Beispiel speicherbare Torszenen, der integrierte UI-Cup, flexiblere Vertragsverhandlungen, ausdruckbare Tabellen, "serienmäßiger" Editor, und, und, und. Oft sind es nur winzige Verbesserungen, die in der Gesamtheit aber eine Menge ausmachen.

PP: Besonders originell ist der Echtzeit-Pausen-Motivator. Wie kam es denn dazu?

Krahe: Wir dachten uns, wenn die eigenen Kicker schon Millionen verdienen, dann sollen sie auch gefälligst die entsprechende Leistung zeigen. Per Motivator kann man mit Zuckerbrot und Peitsche auch noch das letzte bißchen Energie aus seiner Truppe pressen.

PP: Wie wollt ihr die Spielerdaten aktuell halten? Muß der Spieler das per Editor alles selbst erledigen, oder sind Patches geplant? Wie steht es mit eurer Webpage?

Krahe. Sowohl als auch. Der Editor ist so flexibel, daß man ohne Probleme aktuelle Daten und gescannte Bilder eingeben kann. Parallel dazu werden wir über Patches und die eigene Webpage (www.Software2000.de) die Daten auf dem neuesten Stand halten.

PP: Apropos Stand. Wie steht es denn mit dem nächsten Teil? Was ist überhaupt noch machbar? Sind die 3D-Torszenen evtl. ein Hinweis darauf, daß man bei zukünftigen Bundesliga Managern per Joystick selbst ins Geschehen eingreifen kann?

Krahe: Meiner Meinung nach ist langsam das Optimum erreicht. Das Genre der Mangement-Simulationen bewegt sich nun mal in sehr engen Grenzen, der nächste Schritt wäre tatsächlich die direkte Eingriffsmöglichkeit in die Simulation. Ich stelle mir für zukünftige BMs durchaus vor, daß der Spieler bei Bedarf zum Joystick greifen kann, womit die Lücke zum Actionfußball geschlossen wäre. Es bleibt aber zu diskutieren, ob die Käufer von Managerspielen das überhaupt wollen. mg



Mit ihm fing alles an: Der original Bundesliga Manager von 1990



BMH: Über 30 Icons führten 1994 zur Zeigefingerarthrose



1992: Der BM Professional vereinte Optionsfülle und Atmosphäre auf perfekte Art

CREATIVE

3D Blaster

PCI

Was Sie schon immer sehen wollten.



Creative Labs 3D Blaster übersteigt die kühnsten Träume aller Spielebegeisterten.

Diese atemberaubende Grafikkarte mit integriertem 3D-Beschleuniger verleiht 3D-Spielen auf PCI-Systemen eine völlig neue Dimension. Die Bilder sind so realistisch, daß Sie sich wie im Kino fühlen werden.

Nie wieder grob gerasterte Grafiken oder ruckelnde Bilder. Gönnen Sie Ihren Augen superscharfe Bilder in überragender Qualität - eine außergewöhnliche Leistung, an die normale Grafikkarten nur schwer herankommen.

Auch in Sachen Kompatibilität ist der 3D Blaster PCI einfach unübertroffen. Die Karte unterstützt alle gängigen Schnittstellen, wie Direct3D™, DirectDraw™, CGL und Speedy 3D.

Bereits jetzt unterstützen mehr als 40 der beliebtesten Spiele den 3D Blaster PCI, von denen einige sogar im Paket enthalten sein werden. Halten Sie die Augen offen - dies ist erst der Anfang.

3D Blaster verbindet volle Farbtiefe mit echter 3D-Realität. So können Sie bessere, schärfere, fesselndere Spiele als je zuvor spielen.

Kombinieren Sie die Grafikkarte mit Sound Blaster 32, und Sie trauen Ihren Augen und Ohren nicht.

Überzeugen Sie sich selbst. Heute noch.Besuchen Sie unsere Entertainment Arcade in der "Creative Zone" (www.creativelabs.com), der Web-Site für echte Spielebegeisterte.

Infoline: 0180-532 34 88 Hotline: 089-957 90 81 www.creativelabs.com



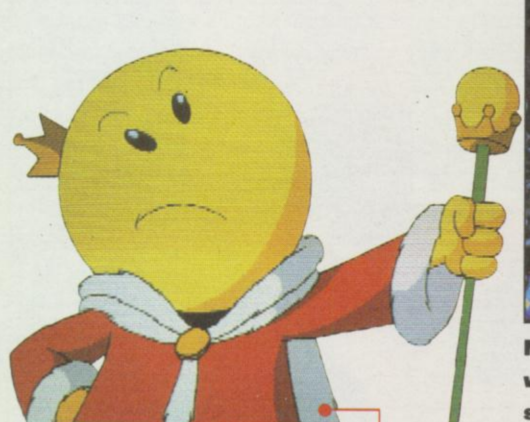
Doc Brown in Toon-Town. Bursts Erstlingswerk bringt in Vergessenheit geratene Adventure-Tugenden zurück auf den Bildschirm.

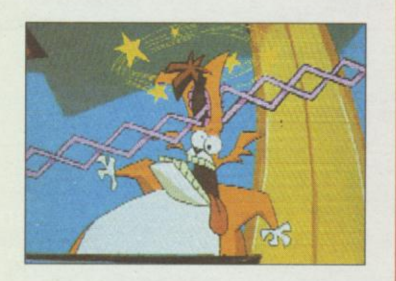
VOLLTREFFER POWER PLAY VOLLTREFFER

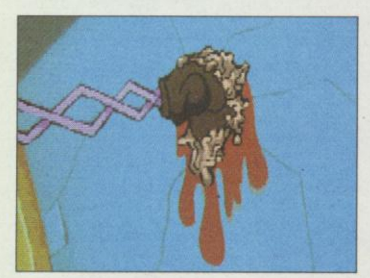
TOON



Nefarious' Malevolator verwandelt den idyllischen Kuhstall in ein 1A S/M-Studio







Den WACME-Glove überleben wirklich nur Toons



Die Clown-Pforte läßt sich in "Senso"-Manier öffnen

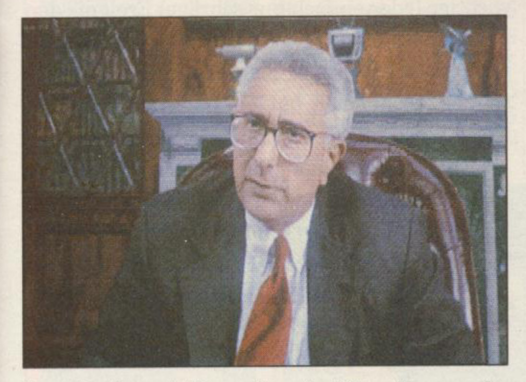
So hatte sich Drew Blanc das Leben als erfolgreicher Comiczeichner nicht vorgestellt: Nicht nur, daß ihm seine eigene – höchst erfolgreiche – "Fluffy Fluffy Bun Bun"-Show mit ihren zuckersüßen Häschen langsam zum Hals heraushängt, nun muß er sich auch noch auf Befehl seines ebenso langweiligen wie ausbeuterischen Chefs, Mr. Schmaltz, ein ganzes Dutzend neuer, niedlicher Hoppler aus den Fingern saugen. Drews Herz gehört nämlich immer noch seiner Lieblingsfigur "Flux Wildly". Dieser etwas unförmige, lilafarbene Zeitgenosse paßt so gar nicht ins Konzept der "Fluffy"-Show: Er ist sarkastisch, respektlos und wild; kurz das genaue Gegenteil dessen, was Schmaltz sich unter einem Quotenknüller vorstellt. Da aber schließlich sein Job beim Sender auf dem Spiel steht, macht sich Drew auf in seine miese Bude und tut wie ihm befohlen: Er zeichnet neue Hasen. Inmitten einer schöpferischen Krise schläft er über seinem leeren Zeichenblock ein und wird vom Fernseher mit der "Fluffy"-Show geweckt. Als er versucht, den verhassten Hasen wegzuzappen, löst er sich in seine Pixel-Bestandteile auf und findet sich in "Cutopia" wieder, dem Heimatland aller niedlichen Cartoon-Figuren. Kaum angekommen, wird Drew auch schon vom örtlichen Oberschurken aus der Luft angegriffen und nur das beherzte Eingreifen seiner Schöpfung "Flux" rettet ihn vor Schlimmerem. Obwohl man nicht jeden Tag seiner eigenen Comicfigur persönlich gegenübertritt, fühlt Drew sich als einziger Mensch im Toon-Land irgendwie deplaziert und bittet seinen Freund ihm zu helfen in seine Dimension zurückzukehren. "Kein Problem!" sagt Flux und schlägt vor, den König von Cutopia **"King Hugh"**, ein chronisch gutgelauntes Smiley Face mit Körper, um Rat zu fragen. Natürlich ist der Monarch sofort bereit ihm beizustehen, stellt aber eine kleine Bedingung: Drew soll ihm bei seinen Pro-



Au weia, Drew. Unser Held in den Klauen des fiesen Nefarious.

STRUCK

blemen mit dem oben erwähnten Schurken helfen, der Cutopia langsam aber sicher in den Vorhof zur Hölle verwandelt: Nur dann ist er bereit, unseren Helden nach Hause zu schicken. Graf Nefarious – so heißt der übellaunige Zeitgenosse – ist Herrscher der Malevolands, einem finsteren Reich, das von düsteren und mißgünstigen Gestalten bevölkert wird. Wie es sich für böse Staatsoberhäupter geziemt, strebt der gute Graf natürlich die unumschränkte Herrschaft der Toon-Welt an. Hierfür hat er eine üble Flugmaschine entwickelt: den "Malevolator". Dieses untertassenförmige Etwas ist mit einer Strahlenwaffe ausgerüstet, die alle niedlichen Wesen in sinistre Ungetüme und grüne Landschaften in düstere Wastelands verwandelt. Glücklicherweise gelang es Hughs Spionen, eine Konstruktionszeichnung der Maschine nach Cutopia zu schmuggeln, auf der auch die zwölf Gegenstände eingetragen sind, die den Malevolator funktionstüchtig machen. Der Plan des Königs ist es nun, das genaue Gegenstück zu dieser Höllenmaschine zu bauen, den "Cutifier". Um diesen jedoch einsetzen und so alles Böse in Cutopia

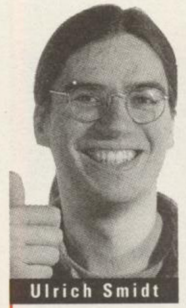


Ben Stein spielte schon in Klassikern wie "Ferris macht blau" den Langweiler



Gourmet auf Abwegen: B.B. Wolf verlangt als Wegzoll eine Pulle Vino

wieder niedlich zu machen, braucht der königliche Erfinder "Bricabrac" zwölf "Gegenstücke" zu den Zutaten des "Malevolators". Natürlich hat das wahnsinnige Genie keine Ahnung, welche Items zu welchen Originalen passen, weshalb ihr im Verlauf des Spiels jederzeit zum Cutifier zurückkehren könnt und jedes Item eures Inventories vom Computer auf Tauglichkeit überprüfen lassen könnt. Da Bricabrac leider viel zu schusselig ist, um sich selbst auf die Suche zu machen, beauftragt der König Drew und Flux – also euch – mit der Beschaffung der zwölf Items. Wer jetzt glaubt, daß das schon alles war, hat seine Rechnung ohne Burst gemacht. Nachdem der Cutifier fertiggestellt und die erste CD durchgespielt ist, womit eigentlich schon ein komplettes Adventure gelöst wäre, lassen euch die Macher auf der zweiten Silberscheibe in die Hände des Schurken Nefarious fallen, der Drew mittels Mutagen in einen Toon verwandeln will. Auf eurer Odyssee durch mehr als 70 Locations steuert ihr Drew (dargestellt von Chris "Doc Brown" Lloyd) in klassischer Adventure Tradi-



Ulrich Smidt

SUPER

Wo war dieses Spiel in all den entbehrungsreichen Jahren seit "DOTT"? Virgin/Burst hat es fertiggebracht, Stil und Flair des Cartoonvorreiters einzufangen und originalgetreu wiederzubeleben. Vom halb schottischen, halb irischen Käsewirt bis zum Toilettengardeoffizier spielen die Bewohner von Cutopia mit ihrem teils sarkastischen, teils zuckersüßen Charme 90 Prozent aller modernen Adventurestatisten locker an die Wand. Der stellenweise reichlich derbe Humor ist nicht unbedingt für die jüngsten unter uns geeignet, doch dafür sind Lacher hier garantiert – gezwungener Flachwitz hat keine Chance. Meine Einwilligung zur 90er Wertung gab ich dennoch nur zögernd, denn für meine Begriffe sind die Rätsel zwar sehr originell, größtenteils jedoch schlicht und ergreifend zu leicht. Angesichts eines für Computerspielverhältnisse blendend schauspielernden Christopher Lloyd und geschlagenen anderthalb Stunden besten Zeichentrick-Wahnsinns lief ich letztendlich aber doch ins Lager der gläubigen "Toonstruck"-Jünger über.



Verständigungsprobleme

Bei einem Spiel wie "Toonstruck", mit einem Humor, der mit seinen Wortspielereien schon fast das Niveau der frühen Asterix-Abenteuer erreicht, ist die Lokalisation natürlich ein wahrer Drahtseilakt. Da es fast unmöglich ist, die sprachlichen Feinheiten des Originals verlustfrei ins Deutsche zu übertragen, ohne die Handlung in wichtigen Szenen umzuschreiben, der deutsche Markt aber nach lokalisierten PC-Spielen giert, machte Virgin erst gar keine halben Sachen. In einem Hamburger Tonstudio, dessen Hauptgeschäft die Synchronisation von Spielfilmen ist, brachten bekannte deutsche Film-und Fernsehsprecher der Toonstruck-Welt teutonische Klänge bei. Qualität hat ihren Preis: In diesem Fall waren es verträumte 120 000 Mark, die sich Virgin die Deutschstunde der besonderen Art hat kosten lassen. Trotzdem kamen die Drehbuchautoren nicht darum herum, Änderungen in der Handlung vorzunehmen. Ein Beispiel: Einer der Gegenstände im Malevolator ist ein Stein (engl.: Rock), das passende Gegenstück ein Brötchen (engl.: Roll). Zusammen genommen ergibt sich im Original der geläufige Ausdruck "Rock 'n' Roll"; "Stein und Brötchen" hingegen dürfte kaum jemandem in Deutschland geläufig sein. Um nicht sämtliche Rätsel neu schreiben zu müssen, werden natürlich die im Malevolator vorgegebenen Items im Deutschen so verändert, daß sie mit den Original-Gegenstücken sinnvolle Paarungen ergeben. Wie bei Spielfilmen oder Büchern werden Zeitgenossen mit überdurchschnittlichen Englischkenntnissen zwar mehr Freude am Original haben, alle anderen müssen sich aber keine Sorgen machen, denn unfreiwillige Übersetzungskomik à la "Mortal Coil" wird es in "Toonstruck" definitiv nicht geben.



Die drei Provinzen der Toonwelt: Zanydu...



Mit einem speziellem Item geht's in diese Warpzone



...Count Nefarious' Reich, die finsteren Malevolands...



...und schließlich King Hughs Panoptikum der Niedlichkeiten: Cutopia.

THE CAST

Starring:
Christopher Lloyd
als Drew Blanc(Dt.:Mal Block)

Stimme Flux Wildly (Dt.:Flux W.Wild): **Dan Castenaletta**
Stimme King Hugh: **David Ogden-Stiers**
Stimme Count Nefarious (Dt.: Wiederlus): **Tim Curry**
Stimme Fingers: **Dom DeLuise**

Guest-Starring:
Ben Stein als Mr. Schmaltz

tion. Der intelligente Hand-Cursor (stilecht mit nur vier Fingern) verwandelt sich je nach Hotspot in eine greifende oder deutende Hand. Bei Gesprächspartnern signalisiert das klappernde Gebiß die Möglichkeit zum Dialog. Und Gelegenheit zum Quatschen habt ihr in "Toonstruck" mehr als genug: Fast alle Charaktere versorgen euch mit mehr oder weniger nützlichen Infos über die Ereignisse in Cutopia, den Malevolands und **Zanydu**, der Heimat von Flux. Stellen Cutopia und die Malevolands die Extreme auf der Niedlichkeitsskala dar, so liegt Zanydu irgendwo in der Mitte. Hier steht z.B. die berühmte "WACME"-Fabrik, Produktionsstätte für hundsgemeine Scherzartikel wie die Salzsäure-Spritzblume. Ebenfalls in Zanydu findet sich Jims Fitnesscenter. Besagter Gesundheitsfanatiker besitzt in der Originalfassung eine verblüffende stimmliche Ähnlichkeit mit Big Arnie Schwarzenegger und parliert im breitesten "Steiermark-Inklisch". Neben drei extrem langen Cutscenes gibt es für fast jedes wichtige (oder einfach nur schräge) Ereignis den passenden Cartoon im Interlaced-Format: Alles in allem befinden sich über 90 Minuten an Filmsequenzen auf den beiden Datenträgern. Um Chris Lloyd mit den Toons interagieren zu lassen, filmten die Macher von Burst den Schauspieler vor Green Screen ab und fügten ihn dann perfekt in sämtliche animierten Szenen ein.Hierzulande wird "Toonstruck" komplett in Deutsch (s. Kasten) erscheinen, wobei die übersetzten Samples einen äußerst professionellen Eindruck hinterließen. *sg*



Sascha Gliss

SUPER

Ich hatte mich schon damit abgefunden, daß das Genre "Adventure" (fast) nur noch aus seelenlosen, gerenderten Scheußlichkeiten zu bestehen schien, aber nein: Mit Toonstruck feiert das Grafikadventure ein furioses Comeback. Was hier an Ideenvielfalt und Detailverliebtheit geboten wird, begeistert sofort jeden Rätselknacker und erinnert Lucasarts-Fans mit Wehmut an bessere Zeiten. Obwohl ich bisher mit digitalisierten Akteuren nie so richtig warm geworden bin, hat mich Chris Lloyds Part komplett überzeugt: Sämtliche Toon/Mensch-Interaktion wurde technisch perfekt gelöst: der Vergleich mit "Roger Rabbit" drängt sich auf. Der Sound ist genial, für fast jede Location gibt es zwei verschiedene Musikstücke und das Stimmen-Casting paßt ebenfalls perfekt. Über mangelnde Rätsel wird sich niemand beschweren müssen, lediglich einige Nüsse sind für Profis etwas zu leicht zu knacken. Was soll ich noch sagen: Lauft schleunigst zu eurem örtlichen Software-Dealer, bevor das Teil ausverkauft ist: Toonstruck gehört in wirklich jede Spielesammlung.

Name	**Toonstruck**
Genre	Adventure
Hersteller	Burst/Virgin
Niveau	mittel
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1
System	Win'95
Festplatte belegt	33 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus
Extras	keine

	Deutsch	Englisch	
Spiel	geplant	✔	
Anleitung	geplant	✔	
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			90
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

Grafik 87%
Sound 88%
Spielspaß 90%

① ☎ **0831/57 51 57**
Mo-Fr 7-19h, Sa 9-13h
② Telefax 0831 / 57 51 555
③ Compuserve 100106,3111
④ T-Online/Btx: ★Gameit#
⑤ ✉ Game It! - D-87488 Betzigau

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice
d.h. am Lager vorrätige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller. Ist ein Spiel noch nicht erschienen , dann wird es sofort nach Veröffentlichung versandt. Da sich eventuell bei der Bestellung genannte Termine durchaus verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht.

Bei Nichtannahme berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
Rücksendungen bitte mit uns vorher absprechen
Nachnahmeversand: DM 9,90 + 3,- Gebühr der Post, ab DM 200,- frei
Vorkasse / Scheck DM 6,90, ab DM 200,- frei

Preise Stand 11.10.96 - * = *noch nicht verfügbar am 11.10.*
N = *Neu im Programm* **P** = *Preisänderung* **H** = *Hit, Supertitel*

Kein Vertrieb von „Erotik" oder indizierten Spielen!

Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch
Unsere österreichischen Kunden bestellen hier:
Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 05676/8372
Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt, Kosten wie in D.

Game It!

Spiel des Monats November:

Command & Conquer: Alarmstufe Rot Special

Nur bei uns:Special Edition (incl. Game It! Lösungsheft)

89,95*

Knallhart kalkuliert - Unsere TOP 10

3 Skulls of the Toltecs 69,95
Bleifuss 2* 59,95
Crusader: No Regret 64,95
Diablo* 74,95
Links LS 84,95
Mechwarrior: Mercenaries 79,95
Mission Force Cyberstorm 74,95
Privateer 2: The Darkening* 79,95
Shattered Steel 69,95
Syndicate Wars 69,95
Z 69,95

PREISKNALLER CD

nur solange Vorrat reicht!

1869 17.95
7th Guest 19.95
11th Hour 29.95 N
A-Train 19.95
Albion 29.95
Alone in the Dark 1 19.95
Ambush 9.95
Amerika 24.95
Amored Fist 29.95
Apache Longbow light 19.95
B 17 19.95
Battle Bugs 24.95
Battle Isle 1+Data1&2 19.95
Battle Isle 2+Data 29.95
Betrayal at Krondor 19.95
Bioforge 29.95
Bitmap Brothers Compilaton 24.95
Bundesliga Manager Pro 19.95
Caesar 1 19.95
Campaign 2 19.95
Championship Manager 93 19.95
Chaos Engine 24.95
Carrier Strike Force 24.95
Christoph Kolumbus 19.95
Creature Shock 19.95
D 29.95
Daedalous Encounter 22.95
Darkseed 19.95
Der Clou Plus 29.95
Der Druidenzirkel 29.95 P
Der Meister 19.95 N
Der Patrizier 29.95
Der Planer & Extra Data 19.95
Der Reeder 19.95
Destruction Derby 19.95 N
Discworld 19.95 N
Dogz - der Pausenhund 24.95
Dream Web 19.95
Dune 2 29.95
Dungeon Master 2 29.95
Earthsiege 1 19.95
Eishockey Manager 19.95
Elite Plus 24.95
Fade to Black 29.95
Falcon AT 19.95
FIFA Soccer Classic 29.95
Flashback e. 22.95
Formula 1 GP 29.95
Frankenstein 29.95
FX Fighter 19.95
Goblins 1+2 19.95
Gobblins 3 19.95
Hand of Fate 29.95
Hanse 29.95
Hardball 4 29.95
Harpoon Classic 17.95
Harrier Jump Jet 19.95
Helicopter Mania 14.95
Höhlenwelt Saga 19.95
Inca 2 19.95 N
Indiana Jones 4 29.95
Indy Car 2 29.95 N
Indy Desktop Adventures 22.95
Jagged Alliance dt. 29.95
Judge Dredd 14.95
Jurassic Park 19.95
King's Quest 6 19.95
King's Quest 7 19.95 N
Kyrandia 3 19.95
Lands of Lore 29.95
Last Dynasty 19.95 P
Leisure Suit Larry 1 e. 22.95
Links Golf e. 22.95
Little Big Adventure 29.95
Lode Runner 19.95 P
Lost Eden 19.95
Magic Carpet Plus 29.95
Maniac Mansion 2 29.95
Master of Magic 29.95
Megafortress 19.95
MIG 29 19.95
Monkey Island 1 24.95
Monkey Island 2 24.95
Nascar Racing + Track Pack 19.95 N
NBA Jam Tournament 29.95
NHL Classic 9.95
NHL 95 Classics 29.95
Noctropolis 9.95
North & South 12.95
Outpost 1.5 19.95 P
Oscar 14.95
Pirates e. 22.95
Pitfall Win95 29.95
Pizza Connection 19.95
Police Quest e. 22.95
Populous2/Powermonger 29.95
Prince of Persia 1+2 24.95
Privateer 29.95
Railroad Tycoon 19.95
Rally Championship 14.95
Rebel Assault 29.95
Red Baron e. 22.95
Revolution X 14.95
Return to Zork 29.95
Rise 2 29.95
Sam & Max 29.95
Shanghai Great Moments 24.95
Sherman M4 12.95
Shivers 19.95 P
Siege 9.95
Silent Service 2 19.95
Sim Ant 19.95
Sim City enhanced 19.95
Sim Earth 19.95
Sim Farm 19.95
Sim Life Classics 29.95
Simon the Sorcerer 1 19.95
Simon the Sorcerer 2 29.95
Soccer Superstars 14.95
Space Quest 1 22.95
Space Quest 4 19.95
Space Quest 6 19.95 P
Star Crusader 9.95 N
Steel Panthers 29.95
Stonekeep 29.95 P
Strike Commander 29.95
Stunt Driver 19.95
Super Space Invaders 19.95
Syndicate plus 29.95
System Shock 29.95
Teamchef 19.95
Tennis Cup 2 19.95
TFX 29.95
The Quest* 19.95
Theme Park 29.95
Tilt 19.95
Top Gun 19.95
Tornado 19.95
Track Attack 19.95
Transarctica 19.95
Transport Tycoon+World Ed. 24.95 P
Ultima 1+2 Underworld 19.95
Under a killing moon 24.95
US Navy Fighters 29.95
Virtual Karts 29.95
Virtual Tennis 14.95
Vollgas 29.95
Walls of Rome 19.95
Whales Voyage 14.95
Wing Commander 2 29.95
Wing Commander 3 29.95
Winter Supersports 14.95
Wizardry 7 17.95
Woodruff 19.95 N
WWF Wrestlemania 29.95
X-Wing + Mission 29.95

CD ROM

3D Ultra Pinball 64.95 P
3D Ultra Pinball 2 69.95 N
3 Skulls of the Toltecs 69.95 P
4-4-2 Fußball 59.95
5th Musketeer 59.95
Abuse 59.95
Ace Ventura* 52.95 N
AD&D Blood & Magic* 74.95 N
Adventures of t. Smart Patrol* 74.95
After Life 69.95
AH 64 Longbow 74.95
AH 64 Data* 44.95 N
Airline Simulator 59.95 N
Air Warrior 2* 79.95
Alien Incident* 49.95
Alien Triology* 79.95
Amok Win95* 74.95 N

Preisaktion!
Baphomets Fluch 69,95
Comm. & Conq. 69,95
Cyberia 2 59,95
Virtua Fighter 59,95
Wing Comm. 3 29,95

American Dream* 34.95 N
Ancient Empires 74.95
Angel Devoid* 59.95
Anvil of Dawn 67.95
Apache Longbow 64.95
Area 51 Win95* 74.95 N
Armoured Fist 2* 79.95 N
Assasin 2015* 74.95 N
Assault Rigs 64.95
ATF US 74.95
ATF Data: Nato Fighters 34.95
Atripolis 2097* 69.95
Azraels Tear 69.95
Aztec: Empire of Blood* a.A.
Bad Mojo 74.95
Baku Baku 49.95
Baldies* 64.95
Batman Forever Coin up 59.95 N
Battle Cruiser 3000 AD* 59.95
Battle Isle 3 64.95
Bedlam* 74.95 N
Betrayal in Antara* 79.95 P
Birthright* 79.95 N
Blam! Machinehead* 69.95 N
Bleifuss 49.95
Bleifuss 2* 59.95
Blue Ice* 74.95
Boong 4?.95
Bubble Bobble 59.95
Bug* 52.95
Bundesliga Manager 97 69.95
Buried in time 74.95
Burning Steel 4 39.95
Caesar 2 64.95 P
Capitalism 69.95
Catz* 24.95 N
Carribbean Disaster 39.95
Carriers at War Compilation 69.95
Chessmaster 5000 Win95 69.45 N
Chewy 29.95
Civil War General 79.95
Civilisation 2000 69.95
Clayfighter 2* 79.95
Cluedo* 74.95
Comanche 3.0* 79.95 N
Commanche + Data 39.95
Command & Conquer 69.95
Command&Conqu. Data 24.95
Command: 100 neue Levels 24.95
C & C 1 + Data 89.95
Command & Conquer 2* 89.95
Command Aces of t.Deep 49.95
Conqueror 1086 AD 69.95
Conquest of t. New World 79.95
Creatures* 64.95 N
Cronicles of the Sword 74.95
Crow: City of Angles* 79.95
Crusader 2: No regret 64.95
Cyber Judas 74.95
Cyberia 2 59.95
Cyberspeed Win95 74.95
Daggerfall* 69.95
Das Amt 39.95
Das schwarze Auge 1 24.95
Das schwarze Auge 2 24.95
Das schwarze Auge 3* 39.95
Deadline 34.95
Deadlock 74.95
Deadly Skies* 74.95
Death Gate* 69.95
Deathkeep AD&D 64.95
Deathtrap Dungeon* a.A.
Der Planer + Data 19.95
Der Planer 2 69.95
Der Produzent 69.95
Descent 2 69.95
Descent 2 Mission Builder* 37.95
Destruction Derby 2* 74.95
Die Fugger 2 74.95
Die gr. Schlacht: Ardennen 64.95
Die gr. Schlacht: Gettysburg 64.95
Die gr. Schlacht: Waterloo* 64.95
Die Hard Triology* 69.95
Die Pandora Akte* 74.95
Die Siedler 29.95
Die Siedler 2 64.95
Discworld 2* 79.95
Down in the Dumps* 69.95
Dragonheart* 64.95
Dschungelbuch 3,5 44.95
Dungeon Keeper* 69.95
Earthsiege 2 79.95
Earthworm Jim 2+1 64.95
Earthworm Jim Win95 62.95
Ecco the Dolphin 54.95

F1 GP 2
dt. 84,95 e. 69,95

Effenbergers Fußballman.* 69.95
Elisabeth 1 64.95
Endorfun 54.95
Euro Stars '96 64.95
Evocation 69.95
F 1 Manager 96 69.95
F1 Racing* 79.95
F 22 Lightning II* 79.95
Fantasy General 64.95
Fast Attack 59.95
FIFA Soccer 96 49.95
FIFA Soccer 97* 69.95
Firefight 54.95
Flottenmanöver Win95* 74.95
Flugsim's siehe Sonderfeld
Flying Corps* 79.95
Formel 1* 74.95
Fragile Allegiance 69.95 N
FX Fighter Tubo* 64.95 N
G-Nome* 74.95
Gabriel Night 1 19.95
Gabriel Night 2 dt. 64.95
Games Cheats 27.95
Gene Machine 69.95
Gene Wars 74.95
Golden Gate Killer 69.95
Golf siehe Sonderfeld
Gone Fishing 64.95
Grand Prix Manager 49.95
Grid Run* 59.95
Guts 'n' Garters* 79.95 N
Hardline 59.95
Harpoon 2 Deluxe MM 69.95
Hattrick (Ikarion) 72.95
Heart of Darkness* a.A.
Heroes o Might&Magic 49.95
Hexagon Kartell* 64.95
Hexen 49.95
Hexen Mission Disk 29.95
Hind 74.95
Holiday Island* 79.95 N
Hugo 2 39.95
Hugo 3 59.95
Hugo 4* 59.95
Hunter hunted* 79.95 N
Hyperblade* 79.95 N
I have no mouth but I must* 69.95
Imperium Galactica* 74.95 N
Imperum Romanum 74.95
Interstate '76* 79.95 N
Iron & Blood* 69.95
Iron Man / XO* 59.95 N
Jagged Alliance 2* a.A.
Jewels of the Oracle 79.95
King's Quest 7 34.95
King's Quest Collection 1-6 69.95
Kingdom of Magic 69.95
Klik & Play 39.95
Krazy Ivan Win95* 74.95
Lands of Lore 2* 84.95
Leisure Suit Larry 1-6 69.95
Leisure Suit Larry 7* 79.95 N
Lighthouse 79.95
Lion - Löwensimulation* 54.95
Lode Runner online* 79.95

Lösungshefte ab DM 14,95

Lord of the Realm 2* 79.95 N
Lucas Arts Class. Adventure 39.95
M1 A2 Abrams* 84.95
Mad TV 2* 69.95
MAG 69.95
Magic the Gathering* 79.95
Martini Racing 24.95
Marty 2* 59.95
Master of Orion 29.95
Master of Orion 2* a.A.
MAX* 79.95
MDK* 79.95
Mechwarrior 2 dt. 69.95
Mech 2 Data Disc 39.95
Mechwarrior 2 + Data 79.95
Mechwarrior: Mercenaries* 79.95
Mega Race 2 54.95
Metal Lords* 77.95
Micro Machines 2 44.95
Millenia* 59.95

Zusammen gekauft = gespart
C & C 1 + Data 89,95
DSA 1+2+3 79,95
Z+Director's Cut 79,95
Alfa Twin Box + 8-Knopf Pad 57,95

Mission Critical 69.95
Mission Force Cyberstorm 74.95
Monopoly 54.95
Monty Python's Ritter d. Kok. 64.95
Moto X* 69.95
Mummy 79.95
Myst dt. 64.95



Nascar Racing 2* 74,95
NBA Jam Extreme* 72.95
NBA Live 96 74.95
NBA Live 97* 69.95
Need for Speed Spec. Ed. 74.95
Nihilist* 64.95 N
Normality 74.95
NFL Quaterback 97* 64.95
NHL Hockey 96 74.95
NHL Hockey 97* 69.95
Night of the Monsters* 79.95
Offensive* 79.95
Offensiv Fußballmanager je 49.95
Olympic Games 64.95
Olympic Gold* 49.95
Olympic Soccer 64.95
Orionburger* 64.95
Othello* 34.95
Panic in the Parc* 74.95
Panzer General 2 39.95
PBA Bowling 49.95
Petko* 64.95
Perfect General 2 69.95
Perfect General 2 Missions 44.95
Phantasmagoria 77.95
Phantasmagoria 2* 74.95 P
Pinball 97* 52.95
Pinball Dreams Deluxe 69.95
Pinball Illusions 56.95
Pinball Wizard 2000 59.95
Pirateninsel* a.A.
Pirates! Gold 34.95
Pole Position 64.95
Police Quest SWAT 69.95
Power Play Hockey* 59.95
Primal Rage 24.95
Privateer 2: The Darkening* 79.95
Pro Pinball:The Web 49.95
Puppen, Perlen & Pistolen 69.95
Putty Squad* 69.95
Quest for Glory Collection 64.95
Rally Racing 97* 74.95 N
Rama* 79.95 N
RAN Soccer 69.95
RAN Trainer 2 69.95
Raven Project* 57.95
Rayman 34.95
Rebel Assault 2 edA 67.95
Rebel Assault 2 kD 79.95
Renegade 2* 54.95
Return Fire 64.95
Riddle of Master Lu 69.95
Ripper 74.95
Risiko Win95* 74.95
Rivers of Dawn 64.95
Road Rash Win95 49.95 N
Robotron X* 74.95 N
Rückkehr nach Krondor* a.A.
Safecracker* 69.95
San Franc. PD Homicide* a.A.
Sand Worriors 69.95 N
Santa Fe Mysteries* 64.95
Schleichfahrt* 69.95
Scorched Planet* 64.95
Sensible GO* 59.95
Sensible World of Soccer 49.95
Shadoan* 79.95
Shannara 69.95
Shattered Steel 69.95
Shellshock 69.95
Sherlock Holmes* 69.95
Shock Wave Win95* 69.95
Silent Hunter 64.95
Silent Steel 49.95
Silent Thunder 79.95
Sim City 2000 79.95
Sim Park* 74.95
Sim Tower 69.95
Sim Town 64.95
Simon 1+2 Special 49.95
Soccer Stars 96 64.95
Sonic 49.95
Space Hulk Win95 69.95
Space Trader Win95* 59.95
Spycraft 79.95
Star Control 3* a.A.
Star Gate 44.95
Star Gladiator* 84.95 N
Star Trek siehe Sonderfeld
Star Wars Collection 49.95
S.T.O.R.M. 64.95
SU 27 64.95
Super Bubsy Win95 74.95
Super Motocross* 64.95
Super Street Fighter 2 54.95
Syndicate Wars 69.95
Synergist 69.95
T-MEK* 69.95
Terminator Sky Net 49.95 P
Terror Trax* 34.95
Terra Nova 69.95
TFX 2000 Eurofighter+Data* 79.95
TFX EF 2000 Data* 29.95
TFX Super EF 2000 Win95* 84.95
The Muppets inside 64.95

Tie Fighter SVGA 69.95
Timelapse* 69.95 N
Tiny Troops* 64.95
The Dig dt. 69.95
The Mutation of J.B.* 64.95
The Simpsons* 59.95
Think-X* 37.95
This means War! 69.95
Thunderhawk 2 74.95
Time Commando 69.95
Time Gate:Knight's Chase 44.95
Tomb Raider* 69.95 N
Toonstruck* 69.95
Torin's Passage 77.95
Total Control* 42.95
Total Distortion* 69.95
Toystory* 84.95 N
Trivial Pursuit 74.95
Trophy Fishing 79.95
Twisted Metal Win95* 59.95
Ultimat Mix* 64.95
Ultra Pinball 2* a.A.
Unnecessary Roughness 69.95
Urban Runner 59.95
Viking Conquest* 59.95
Virtua Fighter 59.95
Virtual Pool 49.95
Virtual Oktoberfest 39.95
War College (UMS3)* a.A.
Warcraft 1 3.5" 24.95
Warcraft 2 69.95
More War: 100 neue Levels 24.95
Warcraft 2 Data 24.95
Warcraft 2 Exclusive (+Data)* 79.95
Warhammer 49.95
Warhammer Dark Crusader 59.95
Warhawk Win95* 59.95
Werewolf vs. Comanche 69.95
Williams Arcade Greatest* 49.95
Wing Commander 4 74.95
Wipeout 97* 74.95
Woodruff 62.95
World Cup Compilation 59.95
Worms incl. Data 69.95
Worms Data: Reinforcem. 29.95
WWF in your House* 64.95
X-Men* 69.95
Yahtzee* 37.95
Z 69.95
Z Director's Cut 19.95
Z + Z Director's Cut Bundle 79.95
Zombieville* 74.95
Zone Raiders* 64.95
ZPG* 67.95 N
Zork: Nemesis 74.95

Star Trek

Star Trek 25th anniversary 24.95
Star Trek 2 24.95
Star Trek JR enhanced 79.95
Deep Space 9 69.95
Klingon 69.95
Next Generation e. 64.95
Next Generation dt. 64.95
Warrior Set 64.95

Fan Artikel
NG Kommunikator z. anst. 29.95
Tasse mit Motiv 29.95
Enterprise 1, Ferengis, Generations, Star Fleet Academy, Engeneering
PHASER je 19.95
Classic oder NG mit Licht & Sound
TRICORDER je 19.95
Classic oder NG mit Licht & Sound
Schlüsselanhäng. m. Sound 19.95
Classic oder NG mit 8 verschiedenen Sounds

Golf

Bernhard Langer Golf 54.95
Greg Norman Golf 44.95
Sensible Golf 49.95
PGA Tour Golf 96 74.95
PGA Tour Scenery je 29.95
PGA Tour 486 Classic 29.95
Links LS 84.95
Links 386 + 2 Plätze 69.95
Platz Castle Pines 49.95
Platz Cog Hill 49.95
Platz Devil's Island 49.95
Platz Mauna Kea 49.95
Platz Pelican Hill* 49.95
Platz Pinehurst 2* 49.95
Platz Prairie Dune 49.95
Platz Riviera 49.95
Platz Troon North 49.95

Flugsimulatoren

Liste „Flugsims" anfordern!
Airbus 2 (Win95)* 69.95
Flugsimulator 6.0 e.* 94.95
Flugsimulator 5.1 e 79.95
Flugsimulator 5.1 dt 89.95
FS 5.1 e. + Paris + New York 99.95
FS FX upgrade 79.95 N
FS Designer Win* 69.95
FS Flight Adventures 1 59.95
FS Flight Shop 79.95
Final Approach 39.95
Moving Map 2.0 69.95
Navigator 6.0 44.95
RENO 4 (500 Scen.) 24.95
Schiratti Commander 59.95
Scenery & Object Design. 79.95
Aircraft Collections je 49.95
(Airbus, Boeing, Great Airlines, Businessflugzeuge, Rekordflugzeuge, Swiss Aircraft)
Szenerien:
Europe 1 54.95
Europe 2 59.95
Mitte, nördl. Mittelgeb. 44.95
Nord-/Ostsee, HH 44.95
Rheinland, Ruhrgebiet 44.95
Frankfurt, Hessen 44.95
Berlin, Mitteldeutschl. 44.95
Süddeutschland 44.95
Südwestdeutschland 44.95
Multimedia München 2 49.95
4 x Österreich je 44.95
Kanariische Inseln 59.95
Karibische Inseln* 44.95
Madrid 44.95
Hong Kong 44.95
Japan+Karibik+Hawaii 69.95

Sammelausgaben

ACES Collector's Edit. 79,95
Red Baron, Aces of the Pacific, Aces over Europe, Aviation Pioneers
Combat Classics 2 29,95
F19 Stealth Fighter, Pacific Island, Silent Service 2
funsoft Strategie Edition 49,95 N
Ascendancy, Jagged Alliance, Kaiser Delux
funsoft Simulations Edition 49,95 N
Air Havoc, Flight unlimited, Aegis
Game Box 50 Spiele 39,95
Mad TV, Turrican 2, St. Thomas, The Return of Medusa, Traders, Winzer, Lollypop, Logical, MUDS, Lords of Doom, Black Gold
Games Volume 3 24,95
Monkey Island 2, Black Gold, Super Soccer, Rings of Medusa, Logo
Games Volume 4 24,95
Battle of Britain, Tiebreak, Spirit of Adventure, Eco Phantoms
Games Volume 5 24,95
Zak McKraken, Mad TV, Lollypop, Traders, Lords of Doom
Gold Games - 15 CDs 39,95 N
40 Spiele: Battle Isle, Anstoss, Ishar 1-3, Der Planer, Oldtimer, Whales Voyage 1+2, u. A.
Lucas Arts Air Combat 39,95
Battlehawks 1942, Their finest Hour, Secret Weapons of the Luftwaffe incl. Missions
Made in Germany 39,95
Anstoss, Sternenschweif, Battle Isle 2
Megapack 3 69,95
The Lemmings Chronicles, Megarace, TFX, Vortex: Quantum Gate, Cyclones, Jammit, Dragon's Lair, Novastorm, Reunion, Journeman Projet Turbo
Megapack 5 74,95
Flight unlimited, FX Fighter, Warlords 2 Deluxe, Primal Rage, Terminal Velocity, Jagged Alliance
Megapack 6 79,95
Riddle of Master Lu, Pz. General 2, Kyrandia 3, Action Soccer, Steel Panthers, 3d Pinball
Mile High Club 76,95
Wing Commander, Wing Commander Academy, F14, Mig 29, Jet Fighter II, Megafortress, ATAC, Heroes of the 357th
Power Pack 4 79,95 N
Fifa Soccer 96, Wipeout, Magic Carpet 2
Sim Box 24,95
Mad TV, Der Planer, RAN-Trainer
Westwood Compilat. 69,95
Kyrandia 1-3, Dune 2, Lands of Lore
White Lines 59,95
Indy Car+Track Pack, F1 GP, Superkarts

Multimedia

Auf dem Nil nach Ägypten 64,95
Entdecke das Land der Pharaonen
Bei den Walen 64,95
alles über die Meeressäuger: Videos, Fotos, Tonaufnahmen
D Info 3.0 29,95
neue Version, alle deutschen Telefonteilnehmer, verbesserte Suchfunktion unter DOS, Win 3.x und Win95
Die Reise des Thomas Blauer Adler 59,95
Die Geschichte eines Häuptlingssohnes, der im vorigen Jahrhundert von den Prärien seines Heimatstammes in die weit entfernte Schule der Weißen geht. 16 Jahre mit Zeitungsausschnitten, Photos und dem Tagebuch.
Gold 3 - 40 Progs auf 10CDs 39,95 N
u.A. Wordstar f. Win 2.0, Borland Paradox Win, Harvard Graphics, Winclean uninstaller
Hawking: kurze Gesch. d. Zeit 79,95
Multimedia hilft die komplexen Theorien der modernen Physik zu verstehen
Lexikon des intern. Films 119,95
Kurzbeschreibungen von 42.000 Filmen, 30 min. Filmclips, 1700 Fotos
Ultra Pack 2 79,95
Chronik d. 20 JH., Autoatlas D, Wohnungsplaner, WISO mein Geld, ADAC Auto 96, Falk City guide, Lotus Organizer 1.1
Voodoo Lounge 49,95
Die Stones in Multimedia

HARDWARE

Liste „Zubehör" anfordern
Speicherbausteine PS/2 60ns
8 MB 89,95 P
16 MB 219,95 P
günstige Tagespreise erfragen!

Joysticks
Alfa Dread Joypad 29.95
8 Feuerknöpfe, davon 2 Turbo
Alfa Twin Box 29.95
Automatisches Umschalten oder gleichzeitiges Benutzen von zwei Joysticks
CH Products
Flightstick 59.95
Flightstick Pro 99.95
F 16 Flight Stick 74.95
F 16 Combat Stick 129.95
F 16 Fighter Stick 189.95 N
Virtual Pilot 119.95
Virtual Pilot Pro 169.95
Throttle 129.95
Throttle Pro 169.95
Pedals+Nascar Rac. light 99.95
Pedals Pro 169.95
Gravis
Gamepad 29.95
Gamepad Pro* 49.95
Analog 34.95
Analog Pro 44.95
Blackhawk* 49.95
Thunderbird 79.95
Firebird 2 129.95
Grip + 2 Game Pads* 149.95
Logitech
Thunderpad 29.95
WingMan light 44.95
WingMan extreme 79.95
Warrior* 119.95 P
Microsoft
Sidewinder Pro 84.95
Sidewinder Pro+Fury 109.95
Thrustmaster
TM Formula T1 Lenkrad 159.95
TM Formula T2 Lenkrad 219.95

Soundkarten
Ultrasound ACE 169.95
Ultras. Plug&Play 229.95
SB 16 VE IDE Plug& 159.95
SB 32 Plug&Play 219.95
Yam. Wavetable Upgrade 199.95 P

Laden in KASSEL
Fünffensterstraße 9
Mo.–Fr. 10⁰⁰–18⁰⁰, Sa. 10⁰⁰–14⁰⁰ Uhr

CD-ROM-GAMES

Titel	Preis
STAR RANGERS KOMPL. DEUTSCH	19,90
STAR TREK: DEEP SPACE NINE HARBRINGER	29,90
STAR TREK: TNG EPISODE GUIDE *	75,90
STAR TREK: KLINGON	69,90
STAR TREK JUDEMENT RIGHTS ENHANCED	49,90
STAR-TREK -JUDGEMENT RITES- (WHITE LABEL)	29,90
STAR-TREK: WARRIOR SET OMIPEDIA, KL-LEX	65,90
STARFIGHTER 3000 DT. ANLEITUNG	79,90
STARWARS COLLECTION INCL. REBEL ASSAULT. X-WING & STARWARS SCREENSAVER K.D.	59,90
STEEL PANTHERS - DT. ANLEITUNG SSI -	29,90
STEEL PANTHERS 2 *	69,90
STONEKEEP KOMPL. DT. -INTERPLAY-	39,90
STRIKER 96 KOMPL. DEUTSCH	59,90
STORM KOMPL. DT.	65,90
STRIKE COMMANDER -CLASSICS-	29,90
SU 27 FLANKER INCL. MAUSMATTE	19,90
SUPER EF 2000 KOMPL. DEUTSCH *	**79,90**
SUPERSTREETFIGHTER 2 TURBO DT. ANL.	29,90
SURFACE TENSION KOMPL. DEUTSCH	**69,90**
SYNDICATE PLUS (CLASSIC) DT. ANL.	29,90
SYNDICATE WARS – DOS/WIN95 K. D.	79,90
SYNNERGIST -DER BLAUE STAUB- KOMPL. DT.	69,90
SYSTEM SHOCK KOMPL. DEUTSCH	29,90
TAILCHASER DT. ANLEITUNG	54,90
TALISMAN KOMPL. DEUTSCH	24,90
TEAMCHEF KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
TERMINATOR SKYNET *	69,90
TERRA NOVA - STRIKE FORCE CENTAURI DT. ANL.	79,90
T.F.X. EF2000 EURO FIGHTER KOMPL. DT.	79,90
T.F.X. KOMPL. DEUTSCH –SOFTPRICE–	**24,90**
THE DIG KOMPL. DEUTSCH INCL. LÖS.	79,90
THE HIVE WIN/95 KOMPL. DEUTSCH	35,90
THE RAVEN PROJECT INCL. MAUSMATTE	29,90
THINK "X" DT. ANL.	49,90
TIE FIGHTER ENHANCED K. DT.	79,90
TILT! FLIPPER DT. ANLEITUNG	**24,90**
TIME COMMANDO KOMPL. DEUTSCH	75,90
TIME GATE: KNIGHTS CHASE KOMPL. DT.	39,90
T-MEK KOMPL. DT.	69,90
TNN FISHING 96 DT. ANLEITUNG	69,90
TIME PARADOX DT. ANLEITUNG *	69,90
TOM & JERRY KOMPL. DT.	55,90
TOMB RAIDER KOMPL. DEUTSCH *	**69,90**
TOONSTRUCK KOMPL. DEUTSCH *	69,90
TOP GUN –FIRE AT WILL– KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
TOPWARE GOLD GAMES: CA. 40 TOP SPIELE	49,90
TORINS PASSAGE & MAUSMATTE	39,90
TOSHINDEN KOMPL. DEUTSCH	69,90
TOTAL MANIA KOMPL. DEUTSCH	54,90
TRACERS KOMPL. DEUTSCH	59,90
TRANSPORT TYCOON & WORLD EDITOR K.DT.	**29,90**
TUNELAND	9,90
TURRICAN 2 DT. ANLEITUNG	29,90
TV SPORTS BASKETBALL + 5 GAMES D. A.	14,90
U.F.O. ENEMY UNKNOWN KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
ULTIMA VII COMPILATION DT. ANLEITUNG	29,90
ULTIMA VIII - THE PAGAN - CLASSIC	**29,90**
ULTIMA UNDERWORLD I & II (CLASSIC)	19,90
ULTIMATE MIX KOMPL. DEUTSCH	69,90
ULTRA PACK VOL I (KOCH MEDIA) DT. ANL.	79,90
ULTRA PACK 2 (KOCH MEDIA) KOMPL. DT.	79,90
ULTRA PINBALL 2 KOMPL. DEUTSCH *	**65,90**
UNDER A KILLING MOON DT. ANLEITUNG	29,90
UNNECESSARY ROUGHNESS 96 DT. ANL.	59,90
URBAN RUNNER (LOST IN TOWN) K. DT.	69,90
US NAVY FIGHTER CLASSIC	29,90
VIKING CONQUEST KOMPL. DEUTSCH *	65,90
VIRTUAL CORPORATION DT. ANLEITUNG	45,90
VIRTUAL FIGHTER (WIN 95) DT. ANLEITUNG	69,90
VIRTUAL KARTS DT. ANLEITUNG	29,90
VIRTUAL POOL	29,90
VIRTUAL SNOOKER DT. ANL.	29,90
VOLLGAS KOMPL. DT.	**35,90**
WACKY WHEELS	15,90
WAR WIND –SSI–	69,90
WARCRAFT 2 EXCLUSIVE EDITION KOMPL., DT.	**79,90**
WARCRAFT 2 EXPANSION CD KOMPL. DT.	24,90
WARCRAFT II: NEUE LEVELS & ADD-ONS	19,80
WARCRAFT II: MORE WAR (100 NEUE LEVELS)	29,90
WARGAME CONSTR. SET III -AGE OF RIFLES-	69,90
WARHAMMER SHADOW OF HORNET RAT K.D.	69,90
WARRIORS DT. ANLEITUNG	24,90
WEREWOLF NOVALOGIC	**29,90**
WEREWOLF VS COMANCHE KOMPL. DT.	79,90
WETLANDS - TAKE A DEEP BREATH -	24,90
WESTWOOD COLLECTION INKL. LANDS OF LORE/-KYRANDIA 1 & 2 / DUNE 2 DT.VER.	59,90
WIN SKAT KOMPL. DEUTSCH	39,90
WING ARMADA DT. ANL.	9,90
WING COMMANDER 3 K. D. CLASSIC	35,90
WING COMMANDER IV INCL. LÖSUNGSBUCH	85,90
WIPE OUT 2097 DT. ANLEITUNG *	**75,90**
WIZARDY 7 GOLD WINDOWS	79,90
WOODRUFF & SCHNIBBLE OF . . K. D.	24,90
WOLFPACK KOMPL. DEUTSCH	24,90
WORMS REINFORCEMENTS DATA K. D.	35,90
WORMS INCL. REINFORCEMENT KOMPL. DT.	**69,90**
WWF-WRESTLEMANIA; ARCADE GAME D.A.	29,90
X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM D. A. *	79,90
X WING COLLECTORS KOMPL. DT.	35,90
YAHTZEE DT. ANLEITUNG *	**49,90**
"Z" (BITMAP BROTHERS) K. D. INCL. LÖSUNGSB.	**74,90**
"Z" DIRECTORS CUT EV/DV	19,90
ZORK: NEMESIS INCL. LÖSUNG KPL. DT.	85,90

CD-ROM-MULTIMEDIA

Titel	Preis
10.000 COLOR CLIPS	39,90
202 FAX-CARTOONS	39,90
ABC WORLD OF ANIMALS KOMPL. DEUTSCH	69,90
ALOJADO KREUZWORTRÄTSEL 96/97	24,80
BACKPACKER: WELTREISEINFOTAINMENT K. DT.	59,90
BAYERN MUENCHEN KAL. 95-97 & SCREENSAVER	9,90
BEATCLUB 1968	14,95
BEATCLUB 1970	14,95
BERTELSMANN UNILEX 1996 KOMPL. DT.	89,90
BROCKHAUS MULTIMEDIA DIGIT. LEXICON A–Z	79,90
CINEMANIA MS 97 / WIN95 -ONLY-	59,90
CLINT EASTWOOD	59,90
D-ATLAS, 14.000 ORTE IN DEUTSCHLAND	39,90
D-FAX (CA 1,4 MIO FAXANSCHL.)	**29,90**
D-INFO I	14,90
D-INFO 3.0	35,90
D-JURE, DEUTSCHE GESETZESTEXTE	39,90
D-HOTEL HOTELFÜHRER DEUTSCHLAND	39,90
D-MARK, KONTOVERWALTUNG	24,90
D-MAIL, NACHRICHTENVERSAND	24,90
D-STEUER, (TAXMAN)	39,90
EVOCATION KOMPL. DT. (NAVIGO)	75,90
FASZINATION AUTO -GESCHICHTE D. AUTOMOB.	39,90
FORMEL 1 (KOCH MEDIA) KOMPL. DT.	79,90
GLOBE QUIZ FÜR WINDOWS	39,90
HAWKING: EINE KURZE GESCHICHTE DER ZEIT K.D.	79,90
KAIS POWER GOO KOMPL. DEUTSCH	**85,90**
KELLERS MUSIK KATALOG 1996	39,90
LEXIKON DES INTERNATIONALEN FILMS	129,90
LE LOUVRE - GEMÄLDE & PALAST - K. D.	95,90
MUSIC CENTRAL 96 (MICROSOFT)	99,90
N-TV JAHRESRÜCKBLICK 1995 K. D.	54,90
ORGANIC ART SCREENSAVER DT. ANL.	59,90
PAMELA ANDERSON SCREENSAVER D. A.	19,90
PATCHWORK 4/96	39,90
PEGASUS VOL.: 3,0 KOMPL. DT.	29,90
PLAYBOY SCREEN SAVER	59,90
POCAHONTAS -INTERAKT. FILMBUCH- K.D.	69,90
PRINT ARTISTS (DRUCKSTUDIO V. SIERRA) K.D.	**39,90**
QUEST FOR FAME (AEROSMITH)	89,90

CD-ROM-MULTIMEDIA

Titel	Preis
ROCK N ROLL YEARS FIFTYS	14,95
RONNY IM ERDBEERZAUBERLAND KOMPL. DT.	**29,90**
STING: "ALL THIS TIME"	69,90
THE QUEST -DIE HERAUSFODERUNG- K.D.	24,90
TOY STORY -INTERAKT. FILMBUCH- K. DT.	69,90
VERMEER (NAVIGO)	75,90
VISTA PRO WINDOWS VERS. 3 KOMPL. DT.	99,90
VOODOO LOUNGE - ROLLINGS STONES -	49,90
WIN-RAILY (MODELLEISENBAHNPLANER)	39,90
WO IST WALTER? IM ZIRKUS! K. D.	79,90
WORLD CUP CHAMPION 1930 – 1994	14,95

CD-ROM LERNSOFTWARE

Titel	Preis
ADI JUNIOR 2: 4–5 U. 6–7 JAHRE JEWEILS	75,90
ADI MATHE: KLASSE 1+2, 3+4 JEWEILS:	75,90
ADI MATHE: KLASSE 5+6, 7+8 JEWEILS:	75,90
ADI DEUTSCH: KLASSE 1+2, 3+4 JEWEILS:	75,90
ADI DEUTSCH: KLASSE 5+6, 7+8 JEWEILS:	75,90
ADI ENGLISCH: MULTIMEDIA: KLASSE 5–8 JE:	75,90
KÖNIG DER LÖWEN (MALEN & SPIELEN) K.D	79,90
MATHSTAR 1.–4. SCHULJAHR MATHETRAINER	39,90
WIN VOKABEL 3.0 DEUTSCH/ENGLISCH	59,90

PC-Zubehör/Joysticks

Titel	Preis
ALFA TWIN -JOYSTICKUMSCHALTER-	49,90
F-16 FLIGHTSTICK CH-PRODUCTS	79,90
F-16 COMBAT STICK CH-PRODUCTS	129,90
FLCS F-16 FLIGHT STICK - THRUSTMASTER -	249,90
FORMULA T2 LENKRAD - THRUSTMASTER -	**219,90**
GRAND PRIX 1 -THRUSTMASTER LENKRAD-	169,90
GRAVIS BLACKHAWK JOYSTICK	54,90
GRAVIS FIREBIRD II	**119,90**
GRAVIS GAME PAD PRO	49,90
GRAVIS GRIP PAD SPORT SET INCL. NHL 96	149,90
GRAVIS GRIP PADS (2 STÜCK)	59,90
MAXI SOUND 32 WAVE FX SOUNDKARTE	229,90
MAXI SOUND 64 HOME STUDIO SOUNDKARTE	399,90
MAXI BOOSTER 160 WATT BOXEN	69,90
MAXI BOOSTER 240 WATT BOXEN	79,90
MAXI BOOSTER 320 WATT 3D BOXEN	99,90
MICROSOFT SIDEWINDER GAME PAD	79,90
PFCS PRO FLIGHT STICK - THRUSTMASTER -	219,90
PFLCS F22 PRO FLIGHT -THRUSTMASTER-	269,90
PHAZER PAD -THRUSTMASTER-	99,90
PRO THROTTLE CH-PRODUCTS	189,90
RUDDER PEDALS RCS - THRUSTMASTER -	219,90
SIDEWINDER 3 D GAMEPAD –MICROSOFT–	**79,90**
SOUNDBLASTER 32 PNP DT. HANDBUCH	229,90
SOUNDBLASTER SB 16 VALUE ED. PnP	169,90
SOUNDBLASTER AWE 32 PnP	339,90
THRUSTMASTER WIZARD PINBALL CONTR.	69,90
TOP GUN JOYSTICK –THRUSTMASTER–	**65,90**
TQS F-16 WEAPON CONTROL - THRUSTMASTER	239,90
VIRTUAL PILOT CH-PRODUCTS	119,90
VIRTUAL PILOT PRO CH-PRODUCTS	165,90
WEAPON CONTROL WCS MARK II	199,90
X-FIGHTER–THRUSTMASTER–	79,90
X-ACTION JOYSTICK - THRUSTMASTER -	54,90
ACM GAME CARD - THRUSTMASTER -	54,90
LOGITECH WINGMAN EXTREME	99,90
ACTION REPLAY VERSION 4,6 DT. HANDB.	169,00
ELIMINATOR GAME CARD GRAVIS	45,90
GRAVIS GAME PAD	39,90
GRAVIS JOYSTICK ANALOG PRO	49,90
PRO PEDALS/CH PRODUCTS	169,90
PRO THROTTLE - CH PRODUCTS	189,90
YAMAHA DB-50 XG WAVETABLE DT. HANDB.	239,90
YAMAHA SW-20 PC SOUND EDGE DT. HAND.	259,90
YAMAHA YST-MSX 10 SUB WOOFER DT. HANDB.	199,90

Lösungsbücher

LÖSUNGSBÜCHER VON CARSTEN BORGMEIER AUS DEM NBG VERLAG:

Titel	Preis
AFTERLIFE	**14,80**
SPACE QUEST VI	14,80
BATTLEISLE III	14,80
NORMALITY	**14,80**
SHANNARA	14,80
STAR TREK: FINAL UNITY	14,80
SIMON THE SORCERER 1 + 2	14,80
COMMAND & CONQUER	14,80
COMMAND & CONQUER MISSION	14,80
LUCAS ARTS SPIELEBUCH	29,80
SIERRA ON LINE SPIELEBUCH	39,80
ADVENTURE SPIELEBUCH	39,80
SCHUMMELN BEI PC – SPIELEN	39,80
PRISONER OF ICE	14,80
THE DIG	14,80
RIDDLE OF MASTER LU	14,80
GABRIEL KNIGHT II	14,80
WING COMMANDER 4	14,80
WARCRAFT II	14,80
WARCRAFT II EXPANSION SET	14,80
DIE FUGGER II	14,80
ELISABETH I	14,80
CIVILIZATION II	14,80
SIEDLER II	14,80
„Z"	**14,80**
ZORK NEMESIS	14,80

SONY PLAYSTATION GAMES

Titel	Preis
ADVENTURES OF LOMAX DT. ANLEITUNG *	**89,90**
ALIEN TRILOGY DT. ANLEITUNG	79,90
ALONE IN THE DARK 2 KOMPL. DEUTSCH	99,90
ANDRETTI RACING DT. ANLEITUNG	**79,90**
AQUANAUTS HOLIDAY DT. ANLEITUNG	**99,90**
ASSAULT RIGS DT. ANLEITUNG	89,90
A-TRAIN DT. ANLEITUNG]	99,90
BATMAN FOREVER DT. ANLEITUNG *	**85,90**
BEDLAM DT. ANLEITUNG	**89,90**
BEYOND THE BEYOND DT. ANLEITUNG	89,90
BAPHOMETS FLUCH KOMPL. DEUTSCH *	**89,90**
BLACK DAWN DT. ANLEITUNG *	**89,90**
BLAM! MACHINEHEAD DT. ANLEITUNG *	**89,90**
BLAZING DRAGONS DT. ANLEITUNG	79,90
BUBBLE BOBBLE 2 DT. ANLEITUNG *	79,90
BURNING ROAD DT. ANLEITUNG	**89,90**
BUST A MOVE 2: THE ARCADE DT. ANL.	69,90
CASPER KOMPL. DEUTSCH	**89,90**
CHESSMASTER 3 D DT. ANL.	89,90
CRASH BANDICOOT DT. ANLEITUNG *	**109,90**
CRUSADER -NO REMORSE- KPL. DT. *	85,90
DARKSTALKERS DT. ANLEITUNG *	79,90
DAVIS CUP TENNIS DT. ANLEITUNG *	85,90
DEFCON 5 DT. ANLEITUNG	79,90
DESCENT DT. ANLEITUNG	79,90
DESTRUCTION DERBY 2 DT. ANL. *	99,90
DIE HARD TRILOGY KOMPL. DT.	**85,90**
DISCWORLD KOMPL. DEUTSCH	89,90
EARTH WORM JIM 2 DT. ANLEITUNG	75,90
ESPN EXTREME GAMES DT. ANLEITUNG	79,90
EXHUMID DT. ANLEITUNG *	**89,90**
EXTREME PINBALL DT. ANLEITUNG	79,90
FADE TO BLACK KOMPL. DEUTSCH	85,90
FIFA SOCCER 96 DT. ANLEITUNG	49,90
FIFA SOCCER 97 DT. ANLEITUNG *	**85,90**
FORMULA 1 DT. ANLEITUNG	**99,90**
FRANK THOMAS „BIG HURT" BASEBALL	85,90
GALAXIAN 3 DT. ANLEITUNG	**89,90**
GUNSHIP 2000 DT. ANLEITUNG	95,90
HEXEN DT. ANLEITUNG *	**89,90**
HYPER FINAL MATCH TENNIS DT. ANL.	79,90
IMPACT RACING DT. ANLEITUNG	85,90

Laden in AUGSBURG
Karolinenstraße/Ecke Karlstraße
Mo.–Fr. 9⁰⁰–13⁰⁰ + 13³⁰–18⁰⁰, Sa. 9⁰⁰–12⁰⁰ Uhr

SONY PLAYSTATION GAMES

Titel	Preis
IN THE HUNT DT. ANLEITUNG	85,90
INT. SUPERSTARSOCCER DELUXE DT. ANL. *	**85,90**
INTERNATIONAL MOTO X DT. ANL. *	85,90
INTERNATIONAL TRACK & FIELD D.A.	89,90
IRON MAN XO DT. ANLEITUNG	85,90
JUMPING FLASH 2 DT. ANLEITUNG *	89,90
JUPITER STRIKE DT. ANLEITUNG	59,90
KONAMI OPEN GOLF DT. ANLEITUNG	85,90
KILLING ZONE DT. ANLEITUNG	**79,90**
KRAZY IVAN DT. ANLEITUNG	79,90
LEGACY OF KAIN DT. ANLEITUNG (NOV 96) *	**89,90**
LEMMINGS 3 D DT. ANLEITUNG	79,90
MAGIC CARPET KOMPL. DEUTSCH	79,90
MADDEN 97 DT. ANLEITUNG *	79,90
MAYHEM DT. ANLEITUNG *	99,90
MUSEUM PIECES 1	94,90
MYST KOMPL. DEUTSCH *	85,90
NAMCO MUSEUM PIECE VOL. 2 *	**89,90**
NASCAR RACING 96 DT. ANLEITUNG *	**89,90**
NBA JAM TOURNAMENT EDITION DT. ANL.	59,90
NBA IN THE ZONE DT. ANLEITUNG	89,90
NBA LIVE 96 DT. ANLEITUNG	85,90
NEED FOR SPEED KOMPL. DEUTSCH	89,90
NFL QUARTERBACK CLUB 97 DT. ANL.	79,90
NHL ICEHOCKEY 97 DT. ANLEITUNG *	85,90
ONSIDE SOCCER DT. ANLEITUNG	85,90
OLYMPIC GAMES DT. ANLEITUNG	79,90
OLYMPIC SOCCER DT. ANLEITUNG	79,90
PGA TOUR GOLF 97 DT. ANLEITUNG *	79,90
PGA TOUR GOLF 96 DT. ANLEITUNG	**49,90**
PO ED DT. ANLEITUNG *	89,90
PRIMAL RAGE DT. ANLEITUNG	79,90
PRO PINBALL THE WEB DT. ANLEITUNG	79,90
RAIDEN DT. ANLEITUNG	79,90
RAN SOCCER DT. ANLEITUNG	85,90
RAYMAN DT. ANLEITUNG	85,90
REBEL ASSAULT 2 DT. ANLEITUNG	95,90
RESIDENT EVIL DT. ANLEITUNG	**85,90**
RETURN FIRE DT. ANLEITUNG *	89,90
RIDGE RACER REVOLUTION DT. ANL.	95,90
RISE 2: RESURRECTION DT. ANL.	85,90
ROAD RASH DT. ANLEITUNG	79,90
SHELLSHOCK DT. ANLEITUNG	79,90
SIM CITY 2000 KOMPL. DEUTSCH	95,90
SKELETON WARRIORS DT. ANLEITUNG	79,90
SLAM 'N JAM DT. ANLEITUNG	85,90
STARBLADE ALPHA DT. ANLEITUNG	85,90
STARFIGHTER 3000 DT. ANLEITUNG	85,90
STEEL HARBINGER DT. ANLEITUNG *	**89,90**
SOVIET STRIKE KOMPL. DEUTSCH *	**79,90**
SAMPRAS EXTREME TENNIS DT. ANL. *	79,90

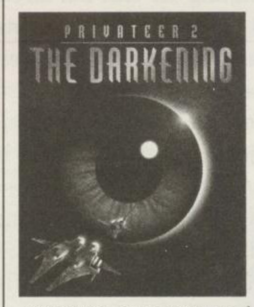
SONY PLAYSTATION GAMES

Titel	Preis
SPACE HULK DT. ANLEITUNG	75,90
SPOT 3 DT. ANLEITUNG	75,90
STREETFIGHTER ALPHA DT. ANL.	79,90
STREETFIGHTER: THE MOVIE DT. ANL.	59,90
STRIKER 96 DT. ANLEITUNG	89,90
SUPER SONIC RACERS DT. ANLEITUNG *	**85,90**
TEKKEN 2 DT. ANLEITUNG	99,90
THEME PARK DT. ANLEITUNG	85,90
THUNDERHAWK II DT. ANLEITUNG	89,90
TIME COMMANDO DT. ANLEITUNG	79,90
TILT DT. ANLEITUNG *	79,90
TOMB RAIDER DT. ANLEITUNG *	**89,90**
TOP GUN DT. ANLEITUNG	85,90
TOSHINDEN 2 DT. ANLEITUNG *	89,90
TRASH IT DT. ANLEITUNG *	85,90
TUNNEL B 1 DT. ANLEITUNG *	85,90
VICTORY BOXING DT. ANLEITUNG *	79,90
VIRTUAL GOLF DT. ANLEITUNG	89,90
VIRTUAL TENNIS DT. ANLEITUNG *	85,90
WATERWORLD ACTION DT. ANLEITUNG	89,90
WHIZZ DT. ANLEITUNG *	79,90
WILLIAM ARCADE GREATEST HITS D. A.	65,90
WING COMMANDER III KOMPL. DT.	89,90
WIPE OUT 2097 DT. ANLEITUNG	95,90
WORLD CUP GOLF PROFESSIONAL EDIT.	79,90
WORMS DT. ANLEITUNG	89,90
WWF WRESTLEMANIA: ARCADE GAME D.A.	59,90
X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM D.A. *	89,90
ZERO DIVIDE DT. ANLEITUNG	69,90
ZORK NEMESIS KOMPL. DEUTSCH	85,90

SONY PLAYSTATION ZUBEHÖR

Titel	Preis
SONY PLAYSTATION OHNE SPIEL	379,–
ANALOG JOYSTICK SONY PSX	**119,90**
ANTENNENKABEL SONY PSX	49,90
EURO SCART KABEL SONY PSX	69,90
LINK KABEL SONY PSX	49,90
MAD CATZ – LENKRAD	**149,90**
JOYPAD-VERLÄNGERUNG SONY PSX	29,90
RGB SCART KABEL SONY PSX	29,90
ACTION REPLAY 1 PSX	69,90
NETZKABEL FÜR PLAYSTATION	19,90
JOYPAD SONY PSX	59,90
MAUS SONY PSX	59,90
MEMORY CARD PSX (DATEL)	49,90
MEMORY CARD PSX (SONY)	49,90
TASCHE + MEMORY CARD & JOYPAD PSX	89,90
SONY PSX LICHTPISTOLE PREDATOR	**69,90**

TOP FIVE Wial TOP FIVE
DEZEMBER 96



PRIVATEER 2 – THE DARKENING
Ausgerüstet mit etwas Geld und einem unmodernen Raumschiff schlagen Sie sich auf der dunklen Seite des Weltraums durch: Sie handeln, erforschen und kämpfen um Ihr Leben. Mit sensationellen Filmsequenzen und einer komplett neuen 3D-Kampf-Engine in SVGA und hochentwickeltem Weltraum-kampf-Gameplay.

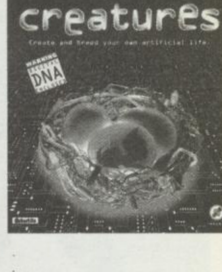
Komplett Deutsch 85,90





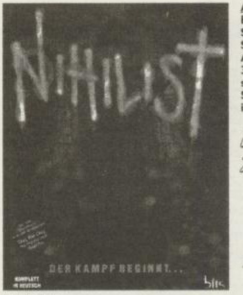
ALIEN TRILOGY
Endlich ist es so weit. Jetzt können Sie alle drei Teile des spannenden Science-Fiction-Films in einem 3D-Action-Game erleben. Mit flüssiger 3D-Engine und unterstützt durch stimmungsvolle Musik wird dieses Spiel Ihnen mit Sicherheit das Blut in den Adern gefrieren lassen.

Komplett Deutsch 79,90



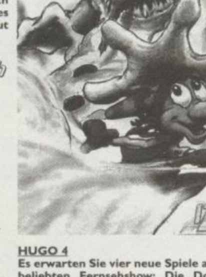
CREATURES
Warner Interactive bringt Ihnen zum ersten Mal reales Leben in Ihren PC. Begleiten Sie die putzigen Creatures von Geburt an und beobachten Sie sie beim Lernen, Spielen, Essen u. v. m.

Komplett Deutsch 69,90



NIHILIST
Draußen in den unendlichen Weiten des Weltraums vertreiben sich junge Draufgänger die Zeit mit der Suche nach Abenteuern. Die richtig harten Jungs spielen jedoch ein ganz anderes Spiel: In gigantischen, magnetisch abgeschirmten Arenen findet der Kampf ums Überleben statt. Sie brauchen Nerven aus Stahl.

Komplett Deutsch 79,90



HUGO 4
Es erwarten Sie vier neue Spiele aus der beliebten Fernsehshow: Die Dolmenhöhle, Snowboardfahren, Ballonfahren, Mountain-Bike

Komplett Deutsch 69,90 DM

Jetzt besonders günstig: HUGO 2 auf CD-ROM – Komplett Deutsch 39,90 DM Und dazu der HUGO-Screensaver für schlappe 35,90 DM!

Unsere Top 5 werden aufgrund des Nachfrageverhaltens unserer Kunden ermittelt. Sie spiegeln keine realisierten Verkaufszahlen wider.

RENDEZVOUS

Von Arthur C. Clark inspiriertes Render-Adventure der spacigen Art

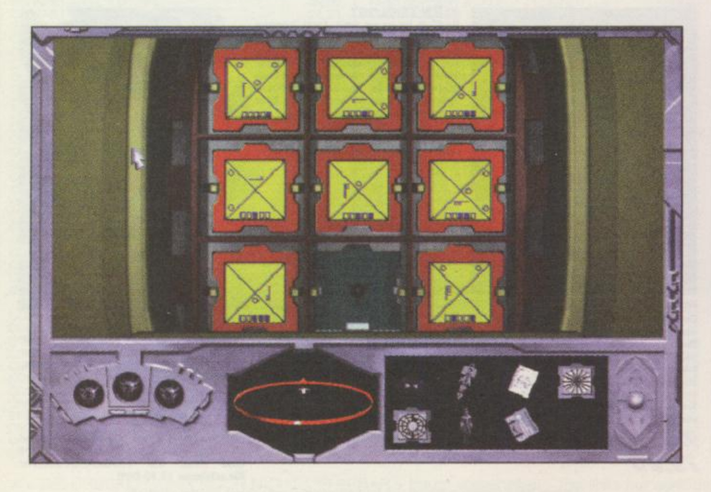


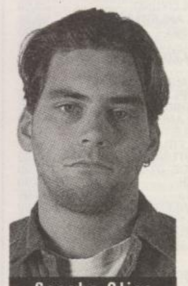


Der mechanische Tausendfüßler ist nicht sehr gesprächig...

Die Erde im 21. Jahrhundert: Die Raumfahrt ist für die Menschheit so alltäglich geworden, wie ein Flug über den Atlantik. Interstellare Reisen sind zwar noch nicht machbar, aber die NASA verfügt über weitreichendes Tiefenraum-Radar und kann so das gesamte Sonnensystem flächendeckend überwachen. Auf eben diesen Überwachungsgeräten tut sich eines Tages Seltsames: Wissenschaftler entdecken einen Eindringling der sich auf direktem Kollisionskurs mit unserem Heimatplaneten befindet. Als der Fremdkörper schließlich seine Geschwindigkeit drosselt, ist den Wissenschaftlern natürlich sofort klar, daß es sich bei dem unbekannten Objekt um ein Raumschiff handeln muß (wahrscheinlich haben sie Independence Day gesehen). Flugs wird ein multinationales Team von Spezialisten zusammengestellt, in ein Space Shuttle verfrachtet und Richtung "Rama" – so wurde das zylinderförmige Objekt kurzerhand getauft – ins All geschossen. Im Zuge der Forschungsarbeiten kommt es zu einem Unfall, in dessen Verlauf der Kommandant der Mission sein Leben aushaucht. Also schickt man kurzerhand euch nach Rama, um dort das Kommando zu übernehmen und die wissenschaftlichen Arbeiten wie geplant durchzuführen. Auf Rama angekommen, begrüßt euch Nicole des Jardins und stattet euch erst einmal mit eurem wichtigsten Handwerkszeug aus: einem tragbaren Computer, mit dem ihr u.A. die VidMails eurer Forscherkollegen abrufen könnt. Als nächstes verehrt euch der passionierte Bastler einen Cyborg im Taschenformat, der nach Shakespeares Helden aus dem Sommernachtstraum Puck benannt ist. **Puck** ist eure portable Help-Funktion: Wißt ihr an einer Stelle nicht weiter, könnt ihr versuchen, ihn mit einem Gegenstand zu benutzen und vielleicht gibt er euch eine Beschreibung des jeweiligen Ggenstandes. Nachdem ihr euch die VidMails der übrigen Crew-Mitglieder zu Gemüte geführt habt, läßt euch das Adventure alleine mit der etwas vagen Aufgabe Rama zu erforschen: Ein festes Ziel im klassischen Sinne verfolgt ihr also nicht, vielmehr ist es eure Aufgabe mehr über die Vorgänge in dem Riesen-Raumer herauszufinden. Schon bald wird klar, daß sich auf dem Schiff mehrere Alien-Rassen befinden, deren Gewohnheiten

Eines der ersten Rätsel in Rama. Welches Teil öffnet wohl die Pforte? ▼





Sascha Gliss

GEHT SO

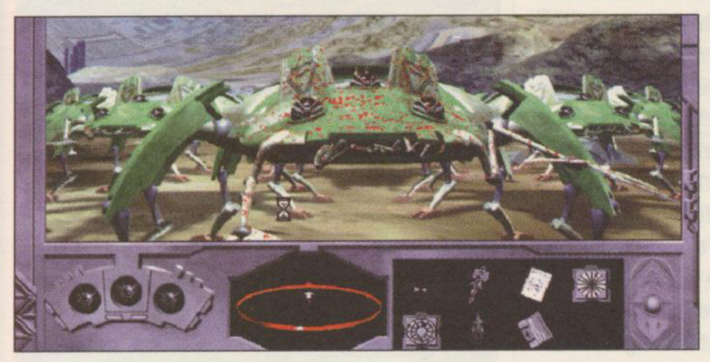
Ich höre schon den Aufschrei der clarkeschen Fangemeinde, aber das „Rendevouz" riß mich (als bekennenden 2001-Hasser) wirklich nicht vom Stuhl. Zwar liegt es technisch auf gehobenem Render-Adventure-Niveau und von mangelnder Rätseldichte kann wahrhaftig nicht die Rede sein, doch das Spiel nimmt sich leider selbst viel zu ernst, als daß eine echte Identifikation mit dem Helden stattfinden könnte. Und das schwatzhafte VidMail-System hing mir schon nach der dritten Message zum Hals heraus. Bei den Topics, die einige Charaktere anschneiden, begann ich langsam an meinem Verstand zu zweifeln: So schwätzt der Mathematiker O' Toole z.B. minutenlang mit solcher Hingabe über seine Lieblingzahlenfolge (!), als ginge es um das Playmate des Monats! Die ganze Welt in „Rama" wirkt irgendwie steril, nie fühlte ich mich in die Handlung hineingezogen, wie z.B. bei "Toonstruck". Arthur C. Clarke Fans mögen mir verzeihen, aber Rama fällt eindeutig in die Kategorie "for Fans only", alle anderen sollten ausgiebig probespielen.

IM WELTRAUM

natürlich erforscht werden müssen. Nach kurzer Zeit ist jedoch gar nicht mehr klar, wer eigentlich wen erforscht. Rama gehört zum Genre der reinrassigen Renderadventures, wobei die menschlichen Charaktere von Schauspielern verkörpert werden. Bedingt durch die technische Umsetzung bewegt ihr euch nicht frei in Locations herum, sondern springt mittels einer Art Cursor-Kompaß von Szene zu Szene. Die Rätsel bestehen größtenteils aus Myst-ähnlichen Puzzles und Logik-Spielchen. Da unser Held sterblich ist und auch des öfteren einen unverhofften und jähen Tod stirbt, ist es lebenswichtig, ständig von der Save-Option Gebrauch zu machen. *sg*



...macht das Frühstück gut? Bei uns heißt "Rama" anders



Ein unfreundlicher Vertreter der Insektoiden. Die rote Soße auf dem Krabbenpanzer ist übrigens eurer Blut...

Name	**Rendezvous im Weltraum**
Genre	Adventure
Hersteller	Sierra
Niveau	schwer
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1

	Deutsch	Englisch
Spiel	geplant	✔
Anleitung	geplant	✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			75

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

System	Win'95
Festplatte belegt	11 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus
Extras	keine

Grafik **56%**
Sound **60%**
Spielspaß

55%

VIRTUA COP

Sega lädt durch. Die "Virtua Cops" praktizieren Polizeiarbeit nach dem Motto: "Erst schießen, dann fragen".

Virtua City ist ein heißes Pflaster. Die Stadt, die augenscheinlich nur aus texturierten Polygonenobjekten besteht, gehört ob der Missetaten des allmächtigen Gangstersyndikats nicht gerade zu den begehrtesten Wohngegenden. Im "Untergrund" der Metropole unterhalten die örtlichen Paten eine illegale Waffenfabrik und betreiben einen regen und bisher ungestörten Handel mit ihren exklusiven Produkten. Zwischen diesen bitterbösen Schuften und den anständigen virtuellen Bürgern stehen nur die Virtua Cops, eine Sondereinheit der örtlichen Polizeibehörde. Die beiden Superbulle **Rage** und **Smarty** wurden mit der Eliminierung des Waffenschieberrings und seiner Angehörigen betraut, wobei Eliminierung in diesem Falle wörtlich zu verstehen ist. Als Rage oder Smarty findet ihr euch in der ersten Stage des 3D-Shooters an den Docks wieder, wo auch schon nach kurzer Zeit der Teufel los ist. Zur Terminierung des Verbrecher-Abschaums greift ihr auf die gute, alte Maus zurück, mit der ihr euren Zielcursor über den Screen steuert. Als Zielhilfe verfügen unsere Helden über eine VR-Brille, die selbstständig potentielle Ziele ausmacht und mit einem **Fadenkreuz** hervorhebt. Dieser Zielmarker verändert seine Farbe, je nachdem wie brenzlich die Situation ist: Bei Grün hat euer Gegner euch wahrscheinlich noch nicht gesehen, bei Rot ist er kurz vorm Schuß. Mit der linken Taste wird geballert bis die Rohre glühen, ein Doppelklick auf die rechte füllt das Magazin eurer Knarre auf. Neben dem Standard .38er mit sechs Schuß erhaltet ihr im Spiel immer wieder Bonuswaffen (von denen gemeinerweise nur einige nachgeladen werden können), die ihr solange behaltet, bis sie leergeschossen sind oder ihr einen Treffer einsteckt. Von der .44er Magnum bis zum M16-Sturmgewehr gibt's hier so ziemlich alles, was der moderne Gesetzeshüter begehrt. Eure Umwelt, durch die ihr euch auf einer vorgegebenen Bahn bewegt, setzt sich aus texturierten Polygonenobjekten zusammen. Die gesamte Grafik wird also in Echtzeit berechnet, eurer Weg durch die Stages ist dennoch vorherbestimmt. Am Ende eines jeden Levels wartet natürlich der obligatorische Obermotz, der euch je nach persönlicher Vorliebe mit Raketen, Feuer oder Gatling Guns beharkt. Diese freundlichen Herren vertragen selbstverständlich mehr als nur einen Treffer, ihren Gesundheitszustand lest ihr am Damage-Balken ab. Da auch "VC" eine eins-zu-eins Konsolen-Konvertierung des AM2-Entwicklerteams ist, könnt ihr Speichern leider vergessen. Dank reichhaltiger Optionen könnt ihr die Gangsterhatz aber bequem auf eure eigenen Fähigkeiten anpassen, so daß die maximal neun Continues ausreichen sollten, um in Bälde in den Genuß des Abspanns zu kommen. sg



Gleich setzt es blaue Bohnen ins Gesicht



Die Möchtegern-Axtmörder tauchen erst in der zweiten Stage auf

Geht so

Sascha Gliss

Zugegeben: Virtua Cop gehörte zu meinen Favoriten und ich ließ manche Mark in den Münzeinwurf des Automaten wandern. Aber leider ist es AM2 nicht gelungen, das Flair des großen Vorbildes auf den heimischen Monitor zu retten. Da wäre zum einen der abgrundtief schlechte Sound, der sich eher nach PC-Speaker als nach 16-Bit-SB anhört, zum anderen das Manko, stillos mit der Maus auf Verbrecherjagd gehen zu müssen. Mit der Lightgun in der Hand kam wenigstens echtes Showdown-Feeling 'rüber, mit der Maus allerdings spielt sich "VC" in etwa so aufregend wie "Solitär". Dank einstellbarem Schwierigkeitsgrad schließlich hat auch der schlechteste Schütze sich innerhalb von zwei Stunden durch die drei Level geballert, nicht gerade sehr viel Spiel fürs Geld. Und ob ein Spiel, das sich ausschließlich mit dem fachgerechten Terminieren von Menschenleben beschäftigt, den absoluten Höhepunkt der PC-Unterhaltung darstellt, wage ich zu bezweifeln. Fans schlagen zu, bevor es die BPS tut, alle anderen lassen lieber die Finger von dem Teil.

Name	**Virtua Cop**
Genre	Action
Hersteller	Sega
Niveau	einstellbar
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1 bis 2
System	Win'95
Festplatte belegt	30-120 MByte
RAM-Ausstattung	16 MByte
Steuerung	Maus
Extras	Netzwerkoption

	Deutsch	Englisch
Spiel	geplant	✔
Anleitung	geplant	✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal			60
empfohlen			133

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔	✔	

Grafik **66%**
Sound **20%**
Spielspaß

Solo	Multi
57%	57%

FIRO & KLAWD

Ohne zu wissen, was er sich da eigentlich täglich unter den Arm klemmt, fungiert Kater Klawd monatelang als Kurier für die Geldfälschermafia von New Yak City. Als sich eines der Pakete beim Transport zufällig öffnet, stibitzt Klawd einige Blüten, die ihm aber prompt zum Verhängnis werden. Bald schon wird er von Firo, einem mit allen Wassern gewaschenen Orang-Utan-Cop, in flagranti ertappt und "überredet", tatkräftig an der Sprengung des Rings mitzuarbeiten. Über 21 durch Rendercutscenes verbundene Level (u.a durch U-Bahnschächte, den Central Park und eine Chemiefabrik) zieht sich die Verfolgung der Falschmünzer, das Duo wider Willen muß dabei aus allen Rohren feuernd Bataillone von Punkratten, MG-Hunden und sogar eine komplette Eishockeymannschaft ausradieren. Im Zweispielermodus übernimmt jeder eine Hälfte des Rollkommandos, allein selektiert ihr hingegen wann immer ihr möchtet mit der Leertaste den von euch gesteuerten Akteur, sein Kollege trottet brav hinterher, um von Zeit zu Zeit einen desorientierten Schuß abzugeben. Jede Etappe bietet mehrere Ausgänge, die teilweise in Bonusgegenden führen, so daß es nach einmaligem Durchspielen (welches dank unbegrenzter Continues recht schnell vonstatten geht) noch einiges zu entdecken gibt. Cartoon-Ambiente versprüht die zwar in Ansätzen stilvolle, aber mit nur wenigen Animationsphasen ausgestattete, isometrische VGA-Grafik. Alles in allem ein durchschnittlicher Spaß für Freunde antiquierter Arcadeballereien mit unpräziser Acht-Wege-Steuerung. *us*



Aufräumaktion in der Fälschervilla

Name	**Firo & Klawd**		
Genre	Action		
Hersteller	BMG/ISL		
Niveau	einstellbar		
Preis	ca. 100 Mark		
Spieler	1 bis 2		
	Deutsch	Englisch	
Spiel	✔		
Anleitung	✔		
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			75
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		
System	DOS		
Festplatte belegt	7,5 MByte		
RAM-Ausstattung	8 MByte		
Steuerung	Tastatur, Joystick		
Extras	keine		
Grafik	**41%**		
Sound	**37%**		
Spielspaß	**56%**		

OLYMPIC SOCCER

Das olympische Fußballturnier war ein Erfolg – ob U.S.Gold diesen wohl wiederholen kann?

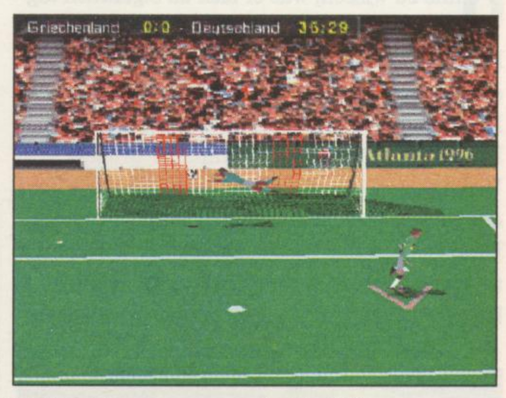


Die Taktikoptionen beschränken sich auf das Nötigste

Fußball und Olympische Spiele – das sind Partner, die scheinbar nicht füreinander geschaffen sind. Ausgerechnet im Antifußbal-Land USA waren die Stadien aber sowohl in Los Angeles 1984 als auch heuer in Atlanta teilweise rappelvoll; viele Einwanderer nahmen die Gelegenheit wahr, ihr altes Heimatland wieder spielen zu sehen. Gar nicht mal so schlechte Voraussetzungen also für das erste Lizenzprogramm, das sich nicht um eine nationale Meisterschaft, EM oder WM dreht. U.S.Gold, absolute Veteranen bei sportlichen Großereignissen, machten zum wiederholten Male ihren Geldbeutel weit auf und damit das Rennen um die Befugnis, das offizielle Fußballspiel zur Olympiade 1996 zu programmieren. Das hauseigene Programmierteam "Silicon Dreams" entschied sich für eine Mischung aus Action und Simulationselementen, gewandet in schlichte Vektorgrafik. Die durch Motion Capturing zum Leben erweckten Kicker beherrschen mehrere Spezialaktionen von klassischen Manni-Kaltz-Flanken bis hin zum Klaus-Fischer-Rückzieher. Zur Ausführung ist keine Joystickakrobatik nötig; die bewußt einfach gestaltete Steuerung macht vielmehr die anstehende Aktion oft davon abhängig, wie der Spieler zum Ball steht. Dem Schuß nachfolgendes seitliches Ziehen am Knüppel verleiht der Kugel Effet. Das tägliche Handwerk geht den Spielern ebenso leicht von den Stiefeln. Gepaßt wird halbautomatisch, das heißt, eine Weitergabe des Leders rollt demjenigen, der am nächsten zur Paßrichtung steht,



Mangelnde Übersichtlichkeit kann man den meisten Ansichten nicht vorwerfen



Weitschüsse nutzen die Torhüter gerne zu spektakulären Flugeinlagen

direkt auf den Fuß. Begutachten kann man die Begegnungen aus mehreren Perspektiven; die Kameras lassen sich in festen Schritten horizontal kippen. Durch diese erkennt man hausbackene, leicht veraltet wirkende 3D-Grafik, die in SVGA noch als zweckmäßig durchgeht, in Low-Res dagegen die Gelb-Rote Karte verdient hat. Dabei ist "Olympic Soccer" noch nicht einmal genügsam, was den Hardwarehunger betrifft. Unter einem DX4/100 geht nichts, die hohe Auflösung ist erst ab einem Pentium 90 zu empfehlen, was in etwa den Anforderungen von "NHL 97" gleichkommt. Für den passenden akustischen Rahmen sorgt Vielschwätzer und ran-Moderator Johannes B. Kerner, der allerdings mehr durch flache Witzchen denn übermäßig kompetente Kommentierung auffällt.

Da für U.S.Gold Deutschland einer der größten Absatzmärkte ist, brachte man es nicht übers Herz, die an der Qualifikation gescheiterte Olympia-Elf aus dem Programm zu verbannen. Die darf sich in einem zusätzlich implementierten Ligamodus austoben, durch den man auch noch Teams wie England unterbrachte, die an sich prinzipiell nicht an den Spielen teilnehmen. *mg*

GEHT SO

Michael Galuschka

Monat für Monat landen neue Fußballmittelmäßigkeiten auf meinem Schreibtisch und jedesmal sehne ich mich um so mehr nach Fifa 97. Warum sich Olympic Soccer so lange verzögerte, ist mir auf jeden Fall schleierhaft. Der Platz wirkt trotz der 23 Akteure erstaunlich menschenleer, da die meisten Spieler rumlaufen wie die deutsche Nationalmannschaft bei der WM 94: Möglichst weit weg von Ball und Gegner, ja nicht angreifen oder gar selbst aktiv werden. Kein Wunder, wenn mir selbst die Chinesen innerhalb von drei Minuten zwei Tore einschenken. Nicht unschuldig sind daran die Torhüter, die zwar die schärfsten Granaten noch um den Pfosten biegen, aber bei Schüssen auf Kopfhöhe das selbe memmenhafte Verhalten an den Tag legen wie ihre Vordermänner. Zwiespältig erscheint die Grafik. Die Männchen sprinten der wenigen Polygone wegen flüssig über das Spielfeld und vollführen allerlei ansehnliche Kunststückchen. Fast schon zuviel des Guten, denn statt der ständigen Fallrückzieher wäre ein simpler Kopfball oft effektiver.

Name	**Olympic Soccer**
Genre	Sport
Hersteller	U.S. Gold/Eidos
Niveau	mittel
Preis	ca. 90 Mark
Spieler	1 bis 4
System	DOS
Festplatte belegt	55 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Joystick
Extras	keine

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

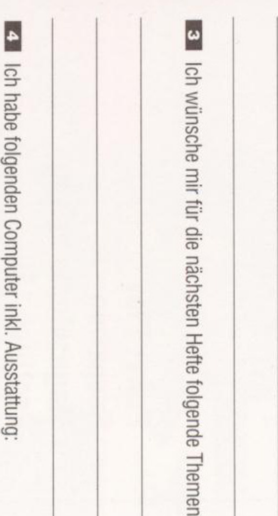
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		100	
empfohlen			90

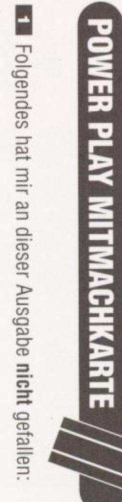
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		✔

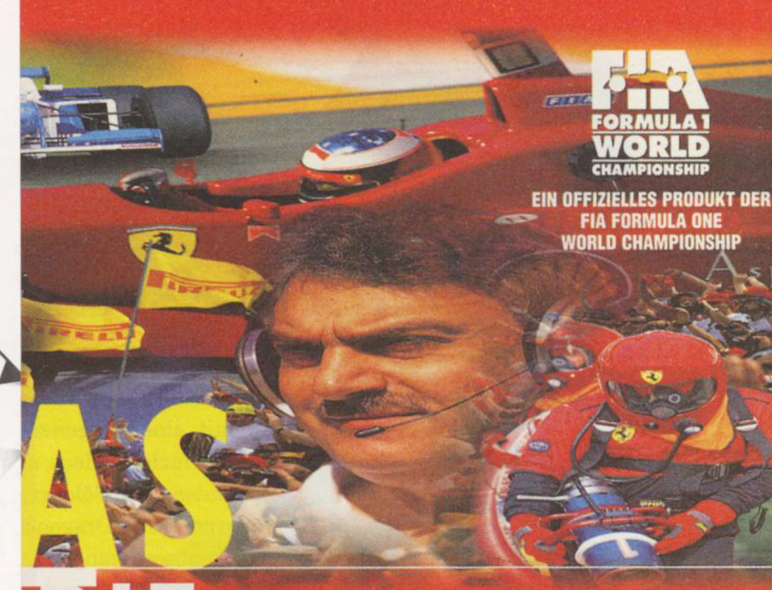
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

Grafik **51%**
Sound **48%**
Spielspaß

47%







AS
DIE
TZE



Bei Grand Prix Manager 2 sind Sie mittendrin, wenn es in Rennställen wie Williams, Benetton, McLaren und Ferrari zur Sache geht und die insgesamt über 200 Beschäftigten wahre Glanzleistungen vollbringen. Sie haben nun die Aufgabe, Ihre F1-Boliden zu konstruieren und zu testen, um sie dann nur in Spitzenverfassung auf den Kurs zu lassen: gefahren von den Besten und gesponsert von den Reichsten.

KOMMENTAR ZUM SPIEL VON ITC-PROFI SASCHA MAASSEN
BONUS GRAND PRIX MANAGER 2 SCREENSAVER

- Fotos der Saison 1996 und alles Wissenswerte über die Teams
- 10 komplette Grand-Prix-Saisons und 5 realistische Szenarios
- Mit Spielkommentar von Sascha Maaßen
- Animierte Rennsequenzen in TV-Machart
- 4-Spieler-Netzwerk-, Mehr-Spieler- und 2-Spieler-Link-Modus
- Unterschiedliche Kameraeinstellungen, wie z. B. die Helikopter-Perspektive
- Entwickelt von den Grand-Prix-2-Spezialisten; die wahrscheinlich beste Renn-Simulation aller Zeiten

Grand-Prix-Manager findet man natürlich nicht wie Sand am Meer. Weltweit gibt es zur Zeit nur ein gutes Dutzend solcher Jobs - und hier ist Ihre Chance, ganz oben mitzumischen.



Machen Sie was draus!







THE RIDGE CHIPPING SODBURY SOUTH GLOS BS17 6BN

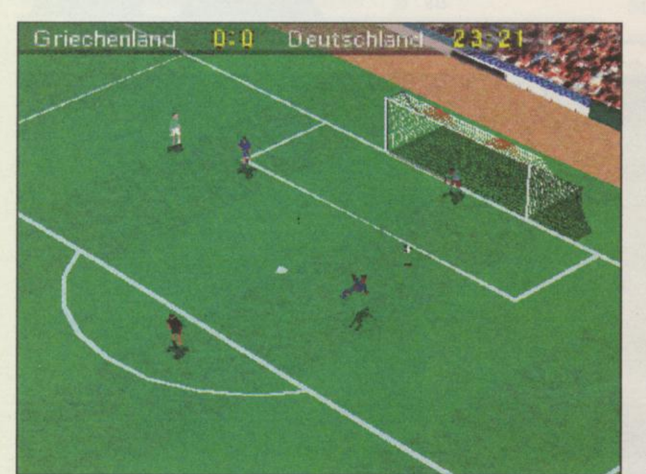
OLYMPIC

Das olympische Fußballturnier war ein Erfolg – ob U.S.Gold diesen wohl wiederholen kann?



Die Taktikoptionen beschränken sich auf das Nötigste

Fußball und Olympische … Partner, die scheinbar n… schaffen sind. Ausgerechnet … USA waren die Stadien aber … les 1984 als auch heuer in A… pelvoll; viele Einwanderer n… heit wahr, ihr altes Heimat… zu sehen. Gar nicht mal so s… zungen also für das erste Li… sich nicht um eine nationale… oder WM dreht. U.S.Gold, … bei sportlichen Großereigni… wiederholten Male ihren Gel… damit das Rennen um die Be… Fußballspiel zur Olympiade… mieren. Das hauseigene Pro… con Dreams" entschied sich … aus Action und Simulationse… in schlichte Vektorgrafik. Di… turing zum Leben erweckten … mehrere Spezialaktionen vor… Kalt… zum … ziehe… ist keine Joystickakrobatik nötig; die bewußt einfach gestaltete Steuerung macht vielmehr die anstehende Aktion oft davon abhängig, wie der Spieler zum Ball steht. Dem Schuß nachfolgendes seitliches Ziehen am Knüppel verleiht der Kugel Effet. Das tägliche Handwerk geht den Spielern ebenso leicht von den Stiefeln. Gepaßt wird halbautomatisch, das heißt, eine Weitergabe des Leders rollt demjenigen, der am nächsten zur Paßrichtung steht, …



Mangelnde Übersichtlichkeit kann man den meisten Ansichten nicht vorwerfen

Unter einem DX4/100 geht nichts, die hohe Auflösung ist erst ab einem Pentium 90 zu empfehlen, was in etwa den Anforderungen von "NHL 97" gleichkommt. Für den passenden akustischen Rahmen sorgt Vielschwätzer und ran-Moderator Johannes B. Kerner, der allerdings mehr durch flache Witzchen denn übermäßig kompetente Kommentierung auffällt.

Da für U.S.Gold Deutschland einer der größten Absatzmärkte ist, brachte man es nicht übers Herz, die an der Qualifikation gescheiterte Olympia-Elf aus dem Programm zu verbannen. Die darf sich in einem zusätzlich implementierten Ligamodus austoben, durch den man auch noch Teams wie England unterbrachte, die an sich prinzipiell nicht an den Spielen teilnehmen. *mg*

GEHT SO

Michael Galuschka

Monat für Monat landen neue Fußballmittelmäßigkeiten auf meinem Schreibtisch und jedesmal sehne ich mich um so mehr nach Fifa 97. Warum sich Olympic Soccer so lange verzögerte, ist mir auf jeden Fall schleierhaft. Der Platz wirkt trotz der 23 Akteure erstaunlich menschenleer, da die meisten Spieler rumlaufen wie die deutsche Nationalmannschaft bei der WM 94: Möglichst weit weg von Ball und Gegner, ja nicht angreifen oder gar selbst aktiv werden. Kein Wunder, wenn mir selbst die Chinesen innerhalb von drei Minuten zwei Tore einschenken. Nicht unschuldig sind daran die Torhüter, die zwar die schärfsten Granaten noch um den Pfosten biegen, aber bei Schüssen auf Kopfhöhe das selbe memmenhafte Verhalten an den Tag legen wie ihre Vordermänner. Zwiespältig erscheint die Grafik. Die Männchen sprinten der wenigen Polygone wegen flüssig über das Spielfeld und vollführen allerlei ansehnliche Kunststückchen. Fast schon zuviel des Guten, denn statt der ständigen Fallrückzieher wäre ein simpler Kopfball oft effektiver.

Name	**Olympic Soccer**
Genre	Sport
Hersteller	U.S. Gold/Eidos
Niveau	mittel
Preis	ca. 90 Mark
Spieler	1 bis 4

System	DOS
Festplatte belegt	55 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Joystick
Extras	keine

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		100	
empfohlen			90

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

Grafik 51%
Sound 48%
Spielspaß 47%



Mechwar MERCEN

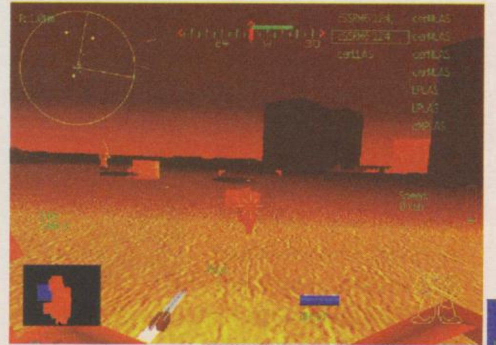
Rache ist süß: Als Söldner gewinnen wir den Krieg gegen die Clans

BATTLETECH CARDS

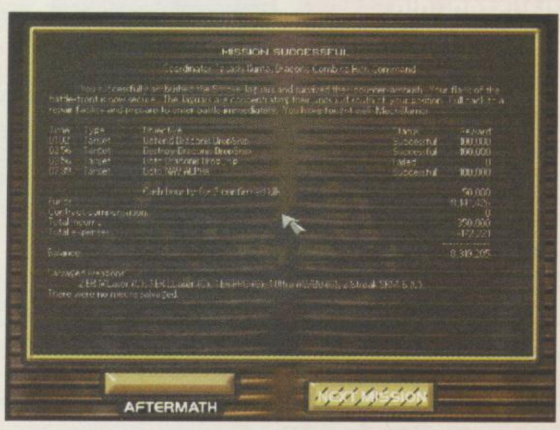
Seit Anfang Juli ist es sicher: Wizards of the Coast, die Macher des überaus erfolgreichen Kartenspiels "Magic – The Gathering", machen mit FASA zusammen ein BattleTech-Card-Game. Der Vertrag wurde schon 1994 unterschrieben, das Spiel kommt allerdings erst jetzt im November. Wie erwartet, ähnelt es den anderen Deckmaster-Spielen, doch natürlich hat es eine ganz eigene Note. Wieder werden 60-Karten-Starters und 15-Karten-Booster-Packs verfügbar sein.

Das hat uns gerade noch gefehlt: Mitten im Gefecht lassen wir unsere Chefin im Stich, um mit einem eigenen Landungsschiff und einem winzigen Mech nach Outreach zu verschwinden, dem Söldnerplaneten, der Heimatwelt von Wolfs Dragonern. Es bietet sich die Chance unseres jungen Lebens: Söldner werden, für die großen Häuser der Inneren Sphäre arbeiten und viel, viel Geld verdienen.

"Mercenaries" versetzt euch in die 40iger Jahre des vierten Jahrtausends, ungefähr 20 Jahre vor dem "Mechwarrior 2"-Clankrieg zwischen Bewahrern und Kreuzrittern. Die Herrscher der Inneren Sphäre sind nach wie vor zerstritten. Das Draconis Kombinat liefert sich mit dem Vereinigten Commonwealth kleine Scharmützel an den Grenzen, Raselhaag kämpft immer noch um ein paar mehr Planeten und die Capellaner spinnen wie immer eine Intrige nach der anderen. Die Claninvasion steht kurz bevor, und natürlich seid ihr es auch, der sie als erster zu spüren bekommt. Im Laufe des Spiels werdet ihr gar von den Clannern gefangengenommen, flieht mit Hovercrafts wieder und unterstützt Draco Hohiro Kurita und VC-Boß Vicor Steiner-Davion im **Kampf gegen die Clans**. Selbst Solaris wird in "Mercenaries" simuliert, der Planet auf dem die alljährlichen BattleTech-Arena-Kämpfe abgehalten werden. Als Champ winken euch natürlich Ruhm und ein dicker Bank-Account. Der Plot von "Mechwarrior 2: Mercenaries" ist denkbar einfach und erinnert an den Urvater "Mechwarrior" aus dem Jahre 1990. Als Söldner kämpft ihr für die Herrscher der Inneren Sphäre um Geld und Ruhm. Dieses ist auch der große Unterschied zu den Vorgängern "Mechwarrior 2" und "Ghost Bears Legacy". Statt in einer festgelegte Reihenfolge zwei Dutzend Missionen zu absolvieren, lastet jetzt alles auf euren Schultern. Mechs müssen gekauft werden, Waffen und Ausrüstung ebenfalls, Reparieren kostet ebenso Geld, wie das beliebte "Customizing" eures eisernen Lieblings. Nicht zuletzt müssen auch eventuelle Krieger, die in euren Diensten stehen und Feuerunterstützung während der Missionen geben, bezahlt werden. Genügend Kohle kommt natürlich nur rein, wenn ihr Aufträge annehmt und diverse Missionen für eure Auftraggeber erledigt. Dabei werden erstmals auch Mechs oder Waffen des Gegners erbeutet, die weiterhin benutzt oder auf Outreach verkauft werden können. Natürlich ist die Innere Sphäre dermaßen zerrüttet, daß ihr teilweise unter Munitions- oder Waffenmangel leidet, weil wieder irgendwer eine Mech- oder Munitions-Fabrik in die Luft gejagt



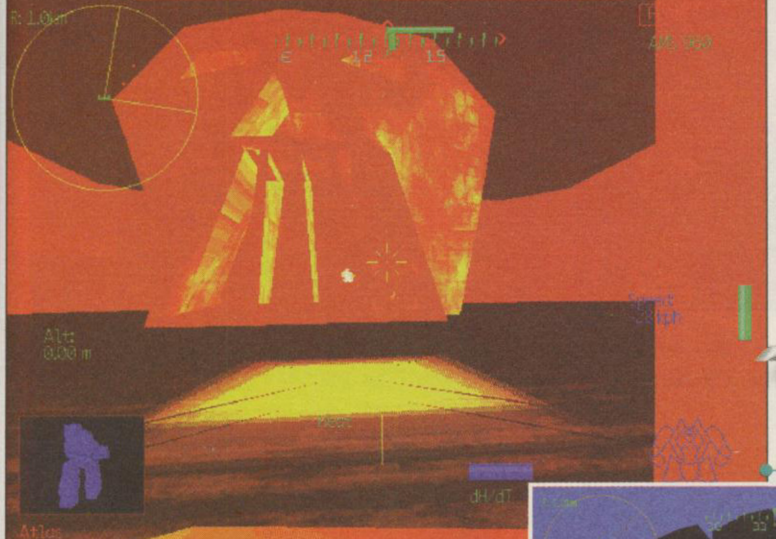
Bei schlechtem Licht hilft die Infrarotsicht weiter





Oben ein typisches Mission-Debriefing, rechts steuern wir einen geklauten Clan-Kodiak

rior 2: ARIES

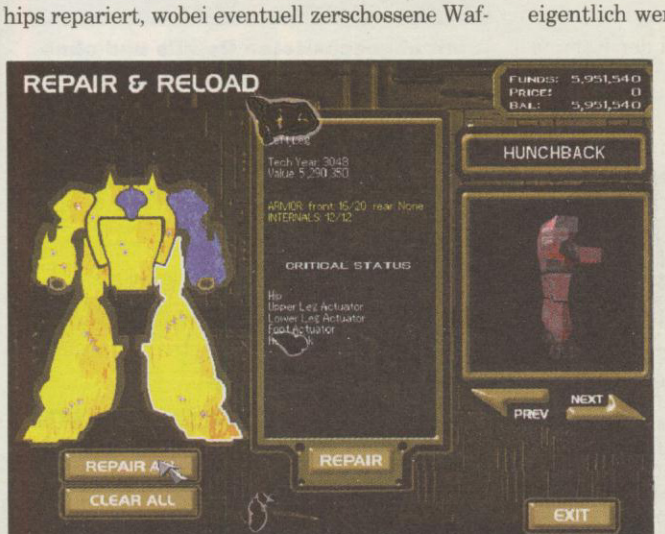


Der Endkampf von Solaris erfordert ganze Männer



Hier löst sich mal wieder ein arroganter Clanner in seine Bestandteile auf

hat. Über derartige Vorfälle und mehr Wissenswertes werdet ihr am Comstar-Terminal informiert. Doch auch die Waffenbauer schlafen nicht und entwickeln fleißig neue Waffen, die mit genügend Credits in euer Arsenal eingereiht werden können. Selbst die wesentlich leistungsfähigeren Clanwaffen lassen sich mit etwas Glück in eigene Maschinen einbauen. Das allseits beliebte "Customizing" ist allerdings nur auf Outreach möglich, so daß ihr während der Aufträge, die oft mehrere Missionen beinhalten, die Waffenkonfiguration der Mechs nicht ändern könnt. Dafür jedoch wird an Bord eures Dropships repariert, wobei eventuell zerschossene Waffen ersetzt werden müssen. Es empfiehlt sich also immer einige Ersatzwaffen mitzuführen. Während der Missionen hat sich spielerisch eigentlich wenig getan: Ihr steuert euren Mech mit Joystick, Maus und Tastatur, wobei Torso und Laufrichtung extra gesteuert werden. Waffen können wieder gruppiert werden, Missiles schalten sich auf und Laser sorgen für einen zünftigen Hitzestau. Die herkömmliche Außenansicht ist ebenso enthalten, wie der Sattelite-View und ein Radar. Statt des "Image Enhancement" gibt es nun die **"Thermal Optics"**, die die Gegend im Infrarot-Bereich abscannen und besonders Nachkämpfe zu einem leichten Unterfangen machen. Neu ist ebenfalls, daß Mechs, denen ihr ein



Auf Knopfdruck wird jeder Mech eurer Einheit repariert

BOOKWARRIOR

Die Szenarien aus "Mercenaries" sollten eigentlich aus der Vielzahl der in Deutschland bei Heyne erschienenen Romanen bekannt sein. Besonders das Söldnerleben hat's den Schreibern angetan und wer ein echter Mechwarrior sein will, sollte die folgenden Bände dieser Romane (Achtung, Trivialliteratur!) gelesen haben:

Die Gray Death Trilogie
Die wohl besten Bücher der ganzen BattleTech-Reihe sind die Bände um die Söldner der Gray-Death-Legion. Mittlerweile gibt es sechs Romane von William Keith jr. und Andrew J. Keith.

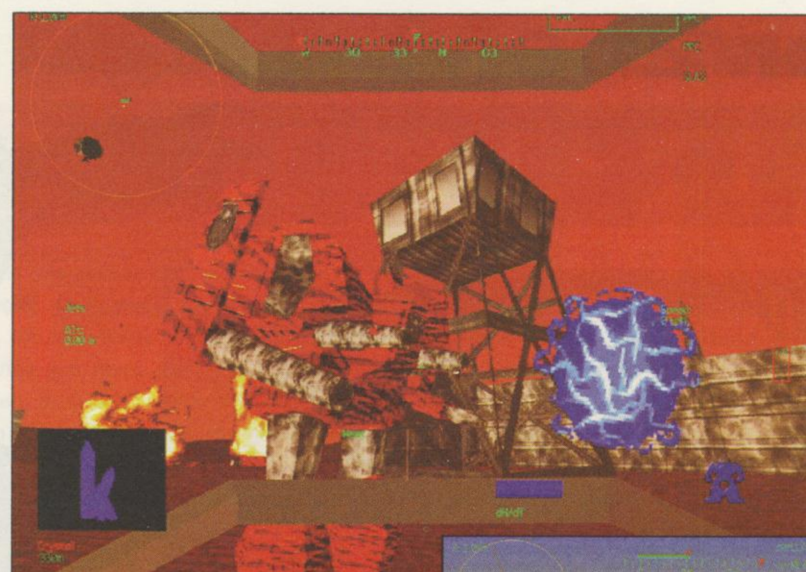
Blut der Kerensky
Die fünf sehr guten Romane von Michael A. Stackpole sind eigentlich das Standardwerk, denn in ihnen werden die relevanten 40 Jahre während der Clan-Invasion abgehandelt.



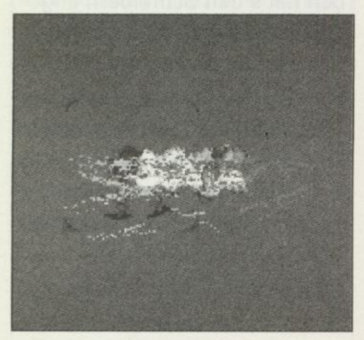
Der Waffenhändler nimmt recht humane Preise

MECHWARRIOR 3

Warum heißt "Mercenaries" eigentlich nicht "Mechwarrior 3"? Ganz einfach: Activision fehlt die Lizenz und FASA vergibt sie nicht mehr. Activision hat schon vor Jahren das Recht für "Mechwarrior 2"-Spiele bei FASA gekauft. Der BattleTech-Erfinder ist mittlerweile auf dem Standpunkt, daß man doch selbst Spiele machen sollte und schloß einen Vertrag mit Spectrum Holobyte, um sämtliche FASA-Titel dort zu produzieren. Sowohl ein neues "BattleTech"-Spiel als auch eine "Shadowrun"-Computerversion sollten produziert werden. Der Deal mit Spectrum Holobyte wurde (gerüchteweise) allerdings wieder gekippt. Ob und wann neue Mechwarrior-Simulationen oder gar das Original-Strategiespiel als Computervariante erscheinen, weiß leider niemand.



Gleich glüht er: Ein Awesom bekommt unsere PPK zu spüren



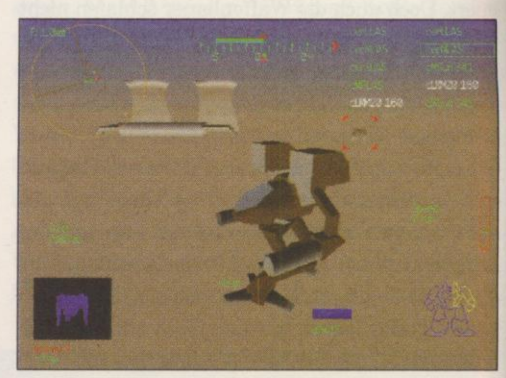
Nagelneu: Abgefeuerte Raketen haben einen Partikel-Schweif und umkreisen (LRM, SSRM) unsere Gegner gar

Bein wegschießt, umfallen und ohne Jump-Jets nicht mehr aufstehen. Technisch wurde die "Mechwarrior 2"-Engine relativ stark verändert. Als erstes wurden echte Texturen auf Mechs und Landschaft gelegt. Desweiteren werden Laser, PPK, Raketen und Explosionen von Lichteffekten begleitet, die für sehr viel mehr Atmosphäre sorgen, als die Texturen. Auch die Explosionen mit wesentlich mehr wegfliegenden Trümmern wurden überarbeitet. Zum Glück läßt sich "Mercenaries" auch auf langsameren Rechnern angenehm spielen, allerdings müssen dann diese neuen Errungenschaften weggeschaltet werden. Nur ein sehr schneller Pentium (ab 166 MHz) sorgt für ruckelfreies Vergnügen.

Durch die eingebaute Netzwerk-Funktion könnt ihr euch mit bis zu acht Leuten und Clan- oder Innere-Sphäre-Mechs beharken. Die Spielstände lassen sich in "Mercenaries" übrigens jederzeit abgespeichern – nur während der Kämpfe besteht diese Möglichkeit nicht. *kn*



Noch ist unser Madcat/Timber Wolf optisch recht ansehnlich...



...mit abgeschalteten Details und ohne Texturen gibts nur den Spar-Mech



Knut Gollert

SUPER

Weihnachten und Ostern wird vorverlegt – "Mercenaries" ist da! Ganz zweifellos ist der neue "Mechwarrior" die beste Mech-Simulation, die es bislang gibt. Es ist, im Gegensatz zu den eher geradlinigen Vorgängern, endlich ein Spiel mit Ecken und Kanten. Und es motiviert um so mehr, desto öfter man daran unsanft erinnert wird. Gepaart mit dem exzellenten Wirtschaftspart ist Activisions Mechsöldner um einiges schwerer als die Vorgänger, denn Mechs und vor allem das lebenswichtige "Customizing" sind verdammt teuer und nicht jederzeit verfügbar. Die geniale Story mit den Clannern, die zahlreichen teils wunderschön designten Mission, die riesige Anzahl verfügbarer Mechs und das Ausmerzen von Fehlern der Vorgänger (z.B. fallen Mechs endlich um) überzeugen gestandene Mechkrieger. Grafisch beeindrucken diesmal vor allem die gelungenen Lichteffekte – das Texturemapping sieht zwar ebenfalls recht gut aus, saugt aber dermaßen Rechenpower, daß die Framerate selbst auf einem 166er Pentium ab und an in die Knie geht.

Name .... **MW 2: Mercenaries**
Genre .... Simulation
Hersteller .... Activision
Niveau .... einstellbar
Preis .... ca. 100 Mark
Spieler .... 1 bis 8

	Deutsch	Englisch
Spiel	geplant	✔
Anleitung	geplant	✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			166

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

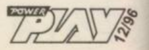
System .... Win'95, DOS
Festplatte belegt .... 50 MByte
RAM-Ausstattung .... 8 MByte
Steuerung .... Tastatur, Maus .... Joystick
Extras .. Netzwerk, Modem-Option

Grafik 69%
Sound 80%
Spielspaß

Solo	Multi
87%	82%

Bilder auf





Die müssen noch unter'n Baum...



WinSchafkopf

Zocken wie am Stammtisch! Schafkopf, das 'bayerische Nationalspiel' tritt jetzt seinen Siegeszug durch ganz Deutschland an. Mit echter bay'rischer Sprachausgabe, benutzerdefinierbaren Regeln (z.B. Wenz, Geier, Doppeln, Heiraten usw.). Für jeden Spieler sind u.a. einstellbar: · Geschwindigkeit · Akustik und Kartengröße.

ART.NR.CDR3656 DM 49,95*

War Diary

Begeben Sie sich in das Korea des 16ten Jahrhunderts und führen Sie Ihre Truppen mit Strategie und Geschick durch historische Schlachten. Bauen Sie Fabriken und Kasernen, um neue Waffen und Soldaten zu produzieren. Das nötige 'Kleingeld' erhalten Sie durch Handel mit Rohstoffen.

- Echtzeitstrategiespiel · 12 Episoden
- Schlachten auf See und Land
- Zahlreiche Charaktere und Objekte

ART.NR.CDR3658 DM 39,95*



Ikarus Fahrschule

Der Autor von ADAC-FLP legt hier eine völlig neu programmierte Fassung vor. Ikarus Fahrschule bietet verschiedene Lernarten, wie z.B. Prüfung, Wettkampf, Üben etc., ist leicht zu bedienen und für die Führerscheinklassen 1a, 1b, 2, 3, 4 und 5 geeignet!

ART.NR.CDR3657 DM 49,95*

* Die angegebenen Preise gelten nur bei Bestellung direkt bei CDV Software GmbH. Preisangaben zuzüglich Porto und Verpackung.

http://www.cdv.de

DIG IT!

Dieses witzige Jump&Run-Game wird Sie nicht mehr loslassen! Pumpen Sie Ihre tierischen Gegner auf, bis sie wegfliegen! Und auch im Erdreich gibt's viel zu entdecken.

- insgesamt 85 tolle Level
- 40 Bonus- od. Geheimlevel
- 4 integrierte Mini-Spiele
- 11 Original-Musikstücke

ART.NR.CDR3038 DM 49,95*



ART.NR.CDR3037 DM 34,95*

Guten Tag, hier spricht...

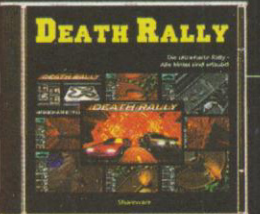
Gönnen Sie Ihrem Anrufbeantworter eine Abwechslung und überraschen Sie Ihre Anrufer mit über 60 originellen Parodien bekannter Persönlichkeiten von Andreas Müller! Für PCs und Audio-CD Player geeignet!

ART.NR.CDR3019 DM 79,95*

CAVELAND

Die ultimative Zwergen-simulation für den anspruchsvollen Spieler!

ENDLICH LIEFERBAR!



Death Rally

(SHAREWARE)

Mit getunten Rennautos müssen Sie den "Blitzkrieg" auf der Straße bestreiten. Kaufen Sie stärkere Motoren, Panzerungen, Waffen und vieles mehr... Death Rally bietet superweiches Scrolling, eine sehr realistische Steuerung und Multiplayer-Funktion!

ART.NR.CDR3048 DM 9,95*




BESTELL-HOTLINE: **0721/97224-0**

FAX: 0721/ 9 72 24-24

CDV-Artikel finden Sie auch in unseren Ladengeschäften: MEGABYTE Karlsruhe, Karlstr. 17 · MEGABYTE Fachcenter, Am Markt 6, Göttingen

CDV Software GmbH, Postfach 2749, 76014 Karlsruhe

ASSASSIN 2015

„Auf der Flucht" durch gerenderte Filmszenen und 3D-Gänge



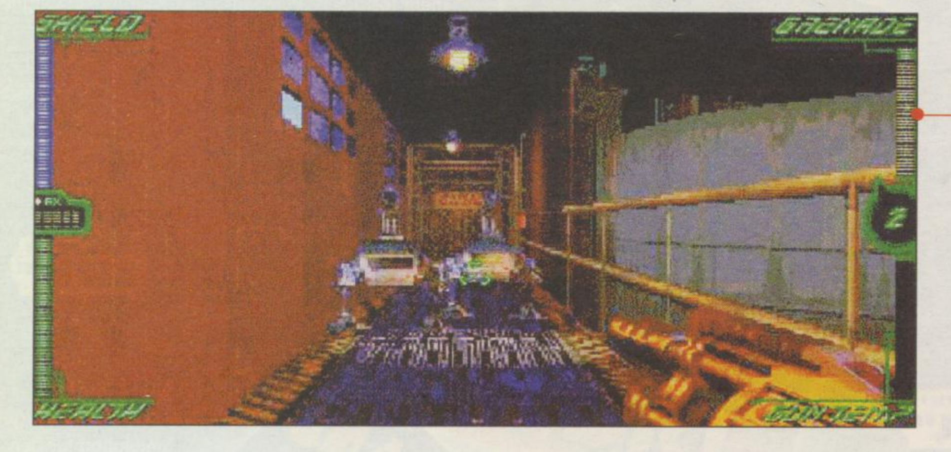
Flaue Monster-Sprites in krümeliger Umgebung – die 3D-Engine ist veraltet

Jack Butcher ist nicht ganz unschuldig daran, daß er von Kampfrobotern und Killerdrohnen gejagt wird: Schließlich hat der Profikiller und gelernte Scharfschütze gerade einen der bedeutendsten Wirtschaftsbosse der menschlichen Zivilisation per Kopfschuß ins Jenseits befördert. Mitten während einer Pressekonferenz erledigt Butcher seinen Job, und daß er dabei zumindest theoretisch auf Seiten der Guten, einer Gruppe von verdeckt arbeitenden Agenten, steht, hilft ihm in seiner konkreten Situation auch nicht weiter. Um aus dem Hauptquartier der HiTech-Company MicroKomm zu entfliehen, muß er das Firmendach erreichen, von wo aus ihn seine Einsatzleiterin mit einem Hovercraft in Sicherheit bringt. „Assassin 2015" spielt in naher Zukunft und ist eine Mischung aus klassischem 3D-Shooter und interaktivem Renderfilm. Nach dem langen und gelungenen Intro bekommt der Spieler Kontrolle über Butchers Actionen und steuert den an **„Robocop"** erinnernden Helden frei beweglich durch die Gänge. Soweit nichts Neues; neu ist, daß der 3D-Teil direkt mit der ständig fortlaufenden Story verbunden ist. Zum einen werden nach dem Ausschalten von bestimmten Gegnern – etwa dem letzten einer



Butcher (dt. Metzger) hat einen falschen Schritt gemacht, die Bombe explodiert

Gruppe von fliegenden Droiden – kurze, gerenderte Sequenzen mit deren Ableben eingeblendet. An Schlüsselstellen wie dem Erreichen eines wichtigen Aufzugs wird die Geschichte selbst mit längeren Einblendungen weitergeführt: Die Hover-Pilotin informiert über kommende Gefahren und gibt Tips für Weggabelungen, oder der erboste MicroKomm-Sicherheitschef stößt Drohungen aus und befiehlt alle seine Mannen auf die Jagd nach Butcher. Der muß sich mit zwei Waffen wehren, die über unbegrenzten Vorrat an Munition verfügen: Eine Laserwumme für Distanzen und einen Granatwerfer, der wesentlich durchschlagkräftiger ist, sich auf seine Ziele aufschaltet und fast sicher trifft. Während Butchers Gesundheit begrenzt ist, baut sich sein Schutzschild schnell wieder auf. Über den Stand von Waffen und Gesundheit informieren vier schmale **LEDs** am Bildschirmrand. Um seine Verfolger aus dem Weg zu räumen, muß Butcher sie in gewohnter 3D-Manier erledigen, nur an einigen Stellen greift er zu kleinen Tricks: Etwa wenn er in einer Halle nicht die Gegner mit Geschossen beharkt, sondern mit dem Granatwerfer auf Säulen schießt, diese zusammenstürzen und die Feinde unter sich begraben. Weil Butcher mehr als einen Tod stirbt, speichert das Programm nach jedem größeren Gefecht automatisch den Spielstand. *ste*





Peter Steinlechner

GEHT SO

Ich muß gestehen: Obwohl „Assassin" auf den ersten Blick den zweifelhaften Charme eines Billigspiels versprüht, hat mir das Teil kurzfristig richtig Spaß gemacht. Die Renderszenen sind zwar technisch nicht ganz up-to-date, werden aber effektvoll in Szene gesetzt und bieten einige optisch nette Ideen. Die Story kann es fast schon mit den Hollywood-Streifen aufnehmen, aus deren Einzelheiten sie zusammengeklaut wurde. Während die Filmabteilung des Herstellers ihren Job gut erledigt hat, haben die Programmierer der 3D-Engine ihrem Werk alle Aussicht auf höhere Wertungsweihen verpatzt: Sobald Butcher durch die Gänge marschiert, vergeht auch dem gutmütigsten Tester das Lachen. Dank ungenauer Steuerung, langweiliger Gegner-Sprites und lauem Leveldesign kommt hier keine rechte Stimmung auf. Ganz nebenbei ist das Programm nicht mal sonderlich umfangreich, sondern auch von Anfängern zu schnell durchgespielt. „Assassin" wäre als Low-Budget-Spiel für zwischendurch eine Empfehlung, als Vollpreistitel ist es das Geld nicht wert.

Name	**Assassin 2015**
Genre	Action
Hersteller	Blue Sky
Niveau	leicht
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1
System	Win'95
Festplatte belegt	50 MByte
RAM-Ausstattung	16 MByte
Steuerung	Maus
Extras	keine

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung		✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			75

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

Grafik **45%**
Sound **54%**
Spielspaß

44%

the best games worldwide just in time for christmas!

See: http://www.softsale.de.com

Hier wieder nur eine winzige Auswahl - mehr in unseren Shops oder am Telefon!

CD-ROM

11th Hour	DDD	39,90DM
3D Ultra Pinball 2	DEX	61,90DM*
Aces Collection	DEX	39,90DM
Aces of the Deep	DDD	39,90DM
Adams Family Pin.	DEE	67,90DM*
AH 64 D Longbow	DDD	81,90DM
-Mission CD Korea	DDD	47,90DM*
Albion	DDX	33,90DM
Alien Trilogy	DEE	79,90DM*
Alone in the Dark	DDD	29,90DM
Alone in the D. Tril.	DDD	67,90DM
American Dream	DDD	in Vorb.*
Animal	DDD	in Vorb.*
Archibald Applebr.	DDD	27,90DM
Armored Fist 2	DEE	81,90DM
Ascendancy	DDD	55,90DM
ATF US	DDD	49,90DM
-Nato Fighters	DDD	39,90DM*
-Gold	DDD	81,90DM*
Azraels Tear	DDD	71,90DM
Baphomets Fluch	DDD	75,90DM
Battle Beast	DDD	27,90DM
Battle Isle 3	DDD	71,90DM
Betrayal in Antara	DEE	75,90DM*
Betrayal in Antara	DDD	75,90DM*
Bioforge	DDD	31,90DM
Biing	DDD	63,90DM
Birthright	DEE	75,90DM*
Birthright	DDD	75,90DM*
Bleifuss 2	DDE	59,90DM*
Bundesliga M. Pr.	DDX	23,90DM
Bundesl. Man. 97	DDX	73,90DM*
Caesar II	DDD	49,90DM
Car. Disaster	DDD	21,90DM
Citizens	DD?	in Vorb.*
Civil War	DDD	75,90DM*
Civilization 2	DDE	79,90DM
Clandestiny	DDD	71,90DM*
Comanche 3	DDD	81,90DM*
Comanche 3	EEE	in Vorb.*
Comanche Comp.	DDE	41,90DM
Comanche vs. Ww.	DDD	77,90DM
Command: A. of D.	DDD	75,90DM
Command & Conq.	DDD	81,90DM
C&C Mission CD	DDD	31,90DM
C&C Alarmstufe R.	DDD	89,90DM*
Conquerer	DDD	75,90DM
Conquest of N. W.	DDD	79,90DM
Creation	DDD	in Vorb.*
Creatures	DDD	in Vorb.*
Crusader	DDD	31,90DM
Crusader-No Regret	DDD	63,90DM
Cyberia 2	DDD	75,90DM
Cybermage	DDD	31,90DM
Cyberstorm	DDD	81,90DM
Daedalus Enc.	DDD	29,90DM
Daggerfall	DDD	81,90DM*
Das schw. Auge 1	DDX	27,90DM
Das schw. Auge 2	DDX	27,90DM
Das schw. Auge 3	DDD	39,90DM*
Dawn of Darkness	DDD	in Vorb.*
Death Gate	DDD	75,90DM
Descent	DEX	29,90DM
-Levels of t.World	DEX	27,90DM
Descent 2	DEE	59,90DM
-Missionbuilder	DEE	37,90DM*
Der Druidenzirkel	DDD	39,90DM
Der Patrizier	DDX	37,90DM
Der Planer 2	DDD	71,90DM
Der Produzent	DDD	75,90DM
Der Reeder	DDX	23,90DM
Destruction D. II	DEE	75,90DM*
Diablo	DDD	in Vorb.*
Die Fugger 2	DDD	79,90DM
Die große Schlacht	DDD	69,90DM
Die Hard Trilogy	DEE	73,90DM*
Die Höhlenwelt-S.	DDD	23,90DM
Die Pandorra-Akte	DDD	75,90DM*
Die Siedler	DDX	33,90DM
Die Siedler 2	DDD	71,90DM
Dime City	DDD	33,90DM
Discworld	DDD	57,90DM
Discworld 2	DDD	81,90DM*
Down in t. Dumps	DDD	71,90DM*
Dragon Lore	DDD	33,90DM
DSF Fußballmanag.	DDD	75,90DM*
Dune 2	DDD	31,90DM
Dungeon Keeper	DDD	73,90DM*
Dungeon Master 2	DDX	29,90DM
Earth Siege II	DDD	75,90DM
Elisabeth I	DDD	69,90DM
F-1 Manager	DDD	73,90DM
F-22 Lightning II	EEE	73,90DM*
F-22 Lightning II	DDD	81,90DM*
Fable	DDD	79,90DM
Fade to Black	DDD	15,90DM`
Fantasy General	DDD	71,90DM
Fast Attack	DDD	63,90DM
FIFA Soccer `96	DDD	55,90DM
FIFA Soccer `97	DDD	73,90DM*
FIFA S. Manager	???	in Vorb.*
Formula I G. Prix 2	DDD	87,90DM
FX Fighter Lim. Ed.	DEE	35,90DM
G-Nome	EEE	79,90DM*
G-Nome	DDD	in Vorb.*
Gabriel Knight II	DDD	61,90DM
Gender Wars	EEE	65,90DM
Gene Wars	DDD	73,90DM
Gene Machine	DDD	69,90DM
Golden Gate Killer	DDD	69,90DM*
Golden Gate Killer	EEE	69,90DM
Grand Prix Man.	DDD	49,90DM
Guns `n` Garters	DDD	in Vorb.*
Hanse	DDX	37,90DM
Hardline	DD?	59,90DM*
Hind	???	in Vorb.*
Holmes II-R. Tattoo	DDD	73,90DM*
Hollywood Pict.	DDX	21,90DM
Heart of Darkness	DDD	in Vorb.*
Hollyday Island	DDD	in Vorb.
Hunter Hunted	DDD	75,90DM*
Hyperblade	DDD	in Vorb.*
I have no mouth	DD?	39,90DM*
iM1A2 Abrams	???	in Vorb.*
Inca Collection	DDD	39,90DM
Independence Day	???	in Vorb.*
Indy Car R. 2	DEE	35,90DM
Interstate `76	DEE	79,90DM*
Jagged Alliance	DDD	35,90DM
-Deadly Games	DDD	in Vorb.*
-Deadly Games	EEE	in Vorb.*
John Madden `97	DDD	73,90DM*
Kings Quest 7	DDD	35,90DM
Kings Quest 8	DDD	in Vorb.*
Kings Q. Collection	DET	39,90DM
Lands of Lore 2	DDD	89,90DM*
Larry 7	DDD	in Vorb.*
Larry 7	DEE	75,90DM*
Larry Collection	DEX	39,90DM
Legend of Kyr.3	DDE	25,90DM
Lemmings 3D	DEX	45,90DM
Lemmings Win.	DEX	29,90DM
Lighthouse	DDD	75,90DM
Links LS	DEE	93,90DM
Little Big Advent.	DDD	31,90DM
Lords of the R. 2	DDD	75,90DM*
Lost Eden	DDD	25,90DM
Lucas Arts Cl. Adv.	DDX	41,90DM
Lucas Arts Cl. Sim.	DEX	41,90DM
Lucas Arts Top Ad.	DDX	51,90DM
Mad News	DDX	21,90DM
Made in Germany	DDD	29,90DM
Magic Carpet Plus	DDE	31,90DM
Magic Carpet II	DDE	45,90DM
Manic Karts	DEX	35,90DM
Magic t. Gathering	???	in Vorb.*
Maniac Mansion 2	DDD	35,90DM
Martini Racing	DDD	29,90DM
Master of Antares	???	in Vorb.*
M. A. X.	???	in Vorb.*
MDK	???	in Vorb.*
Mechwarrior II	DDD	79,90DM
-Mercenaries	DDD	81,90DM*
-Mercenaries	EEE	79,90DM
-Mission CD	DDD	41,90DM
-Special Edition	DDD	79,90DM
-WIN95	DDD	79,90DM
Mega Race 2	DDD	55,90DM
MIA	???	in Vorb.*
Nascar Racing 2	DEE	in Vorb.*
Nascar Racing 2	DEE	in Vorb.*
NBA Live `96	DDD	81,90DM
NBA Live `97	DDD	73,90DM*
Need for Speed	DDD	51,90DM
-Special Edition	DDD	81,90DM
Networks	DDD	33,90DM
NHL Hockey `94	DEX	9,90DM
NHL Hockey `95	DEE	31,90DM
NHL Hockey `96	DDD	81,90DM
NHL Hockey `97	DDD	73,90DM*
Nihilist	DDD	65,90DM
Noctropolis	DDE	9,90DM
Panzer General 2	DEE	29,90DM
Pax Imperia II	???	in Vorb.*
PGA European T.	DEE	31,90DM
PGA Tour Golf `96	DEE	35,90DM
Phantasmagoria	DDD	81,90DM
Phantasmagoria 2	DDD	in Vorb.*
Phantasmagoria 2	DEE	in Vorb.*
Pirateninsel	DDD	in Vorb.*
Pizza Connection	DDX	23,90DM
Pole Position	DDD	69,90DM
Police Quest Coll.	EEE	39,90DM
Police Quest SWAT	DEE	69,90DM
Pray for Death	DD?	41,90DM
Privateer 2	DDD	81,90DM*
Puppen, Perlen...	DDD	in Vorb.
Red Baron 2	DDD	in Vorb.*
Rebel Assault	DDT	35,90DM
Rebel Assault 2	DDD	85,90DM
Rendezvous im W.	DDD	75,90DM*
Riddle of Master Lu	DDD	75,90DM
Ripper	DDD	79,90DM
Road Rash	DDD	59,90DM
Sam & Max	DDD	35,90DM
Schleichfahrt	DDD	71,90DM*
Shadowcaster	DEE	19,90DM
Shannara	DDD	57,90DM
Sherlock Holmes II	DDD	73,90DM*
Shockwave Ass.	DDE	35,90DM
Silent Hunter	DDD	71,90DM
Silent Thunder	DDD	79,90DM
Simon 1+2	DDD	49,90DM
Simulation Comp.	DTE	19,90DM
Space Hulk II	DDD	73,90DM
Space Quest 6	DDD	35,90DM
Space Quest Coll.	DTX	39,90DM
Sports Compilation	DTT	29,90DM
Star Control 3	???	in Vorb.*
Starcraft	DDD	83,90DM*
Star General	???	in Vorb.*
Star Trek Final U.	DDE	71,90DM
Star Wars Coll.	DDT	53,90DM
Star Trek Starfl. A.	???	in Vorb.*
Star Trek Warrior	DTT	61,90DM
Steel Panthers	DDX	39,90DM
Steel Panthers 2	???	in Vorb.*
S.T.O.R.M.	DDD	63,90DM
Stonekeep	DDD	39,90DM
Super EF 2000	DDD	in Vorb.*
Syndicate II	DDD	73,90DM*
System Shock	DDD	19,90DM
Teamchef	DDD	27,90DM
TFX EF2000	DDD	85,90DM
-Tact-Com	DDD	in Vorb.*
-Special Edition	DDD	in Vorb.
The Darkening	DDD	81,90DM*
The Dig	DDD	75,90DM
Theme Hospital	DDD	73,90DM*
Tie Fighter	DDE	77,90DM
Tilt	DEE	25,90DM
Time Commando	DDD	73,90DM
Toonstruck	DDD	75,90DM*
Top Gun	DDD	27,90DM
Tower	DEE	49,90DM
Ultima Under. 1+2	DEX	19,90DM
Urban Runner	DDD	61,90DM
US Navy Fighers	DDE	31,90DM
US Navy Fight. 97	DDE	81,90DM*
Vollgas	DDD	35,90DM
Warcraft 2	DDD	79,90DM
-Expansion CD	DDD	31,90DM
-Special Edition	DDD	in Vorb.*
Warhammer	DDE	45,90DM
Warriors	DEE	29,90DM
Westwood Comp.	DDT	45,90DM
Wing Commander 3	DDD	35,90DM
Wing Commander 4	DDD	69,90DM
Wipe out 2097	DEE	in Vorb.*
Worms	DDD	65,90DM
-Reinforcement	DDD	37,90DM
-Limited Edition	DDD	69,90DM*
X-Car	DD?	75,90DM*
X-COM Apocalypse	DDD	in Vorb.*
X-Wing Collection	DDT	35,90DM
Z	DDD	75,90DM
Zork Nemesis	DDD	83,90DM

GRAVIS

Analog Pro Limited	39,90DM
Analog Pro	49,90DM
Eliminator Gamecard	43,90DM
Firebird	115,90DM
Firebird II	125,90DM
Gamepad	35,90DM
Grip+NHL	169,90DM
Grip+WWF	169,90DM
Grip-Pads	57,90DM
Multiport	in Vorb.*
Thunderbird	83,90DM
Thunderpad	33,90DM

LOGITECH

Thunderpad	33,90DM
Wingman	63,90DM
Wingman Bundle	73,90DM
Wingman Extreme	87,90DM
Wingman Light	45,90DM
Wingman Warrior	135,90DM

THRUSTMASTER

ACM Gamecard	59,90DM
F-22 Pro	289,90DM*
FCS Flight 2	115,90DM
FLCS F-16 Flight	237,90DM
Formula T 2	229,90DM
Grand Prix 1	169,90DM
PFCS Flight Pro	213,90DM
Phazer Pad	105,90DM
Pro Play Golf	1089,90DM
RCS Paddles	213,90DM
RCS Pro Pedals	in Vorb.*
TQS F-16 Weapon Cont.	259,90DM
WCS Mark 2	187,90DM
Wizzard Pinball Control	59,90DM
XL Action Control	53,90DM

BERLIN
Kantstraße, Bahnhof Zoolog. Garten, Ku-Damm, Uhlandstraße, Joachimstaler Str.

Uhlandstraße 181-183
Tel. (030) 88682264

BREMEN
HBF, Beim Handelsm., Bahnhofspl., Hochstr. Breitenweg, Hochstr. Rembertring, Stadtgraben, Am Wall

Bahnhofsplatz 9
Tel. (0421) 1692978

BIELEFELD
Paulusstr., Herforder Str., Kavalleriestr., Friedrich-Ebertstr., Alfred Bozistr., Obertorwall, Niederwall

Kavalleriestr. 8
Tel. (0521) 60442

HAMBURG
Binnen-Alster, Rathausmarkt, Johannisstr., Gr. Burstah, Ost-West Str

Großer Burstah 50-52
Tel. (040) 363550

HILDESHEIM
HBF, Janssen Str., Hannoversche, Bernwardstr., Bahnhofsallee, Kaiserstrasse

Bernwardstr. 7A
Tel. (05121) 515519

BONN
Rhein, Köln-Str., Oxfordstr., Friedrichstrasse, Berliner Freiheit, Belder-Berg

Friedrichstraße 42
Tel. (0228) 638677

HANNOVER
HBF, Karmarschstr., Marktstr., Stadtgraben, Hochstrasse, Am Maschpark

Marktstr. 45

NIENBURG
Weser, Hafen, Verdener Str., Bahnhofstr., HBF, Brückenstr, Bismarckstr., Wilhelmstr., Schloß Platz

Schlossplatz 19
Tel. (05021) 910416

Okay, okay. Softsale ist irre schnell. Aber blöde Hasen zu Weihnachten sind übertrieben!

SOFTSALE®
Lau und Zielke OHG

Versand: 31582 Nienburg, Schlossplatz 19
Tel. (05021) 910 416
Fax: (05021) 910 403 + 910 404

Preis*= zum Zeitpunkt der Drucklegung dieser Zeitung noch nicht lieferbar – Vorbestellungen möglich. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. Versandkosten: Vorkasse 6,90 DM Nachnahme: 9,90 DM zuzügl. 3,00 DM Nachnahmegebühr. Ab 250,- DM versandkostenfrei. Es gelten unsere allg. Geschäftsbedingungen.
Bei Annahmeverweigerung müssen wir 25% der Kaufsumme als Schadenersatz verlangen. Kein Auslandsversand – keine indizierten Spiele!

Produktinfo

Ausführung der Anleitung	Bildschirmtext	Sprachausgabe
D	E	E
D=Deutsch E=Englisch ?=Unbekannt (nix wissen)	D=Deutsch E=Englisch T=Teilweise ?=Unbekannt	D=Deutsch E=Englisch T=Teilweise X=Keine ?=Unbekannt



SCHLEI

Im Rausch

Auf dem Grund der Ozeane geht's heiß her: U-Boot- Action in einer untergegangen Welt



Überfall auf einen Waffentransport: Erst die begleitenden Scouts ausschalten, dann mit den größeren Torpedos das Hauptschiff versenken

Neopolis, eine der Hauptstädte. Wo Schrift ist, kann man sich in Gebäude hineinklicken.

WAFFEN

Torpedos

Tiger Shark: Einer der Standard-Torpedos, nicht zu teuer.

Man Eater: Schnell, wendig, gefährlich. Aber nicht ganz billig.

Flash Shark: Zerstört den Gegner nicht, aber deaktiviert die Elektronik.

Big Bank: Langsam, aber sehr (!) durchschlagkräftig.

Subsonic: Schwache Zerstörungskraft, aber sehr laut. Lenkt gegnerische Sensoren ab.

Cluster Bomb: Splitterbombe, gut geeignet gegen kleinere Bodenziele wie Panzer.

Torch: Bohrt sich in den Meeresboden und lockt durch Schallwellen den Gegner an.

Sonstige Ausrüstung, Beispiele

Maximum Impact: Erst ab der Gator kann Flint diese Bordkanone einbauen.

Software für Geschütztürme: Je nach Versionsnummer mehr oder weniger treffgenau. Kümmert sich um Gegner, Torpedos oder Fahrzeuge.

Sensoren: Informieren Flint über seine Umgebung.

Buzzer: Lenkt manche der Torpedos ab.

Um die Erde steht es schlecht im Jahr 2661: Die Oberfläche ist seit rund 600 Jahren radioaktiv verseucht, die Kontinente wurden von den abgeschmolzenen Polkappen überschwemmt. Die überlebende Bevölkerung mußte sich notgedrungen in den Ozeanen verkriechen. Alte Minenwerke dienten als Zuflucht, aus denen im Lauf der Zeit immer größere Städte entstanden. Die Menschen gaben ihrer feuchten Welt einen neuen Namen: Aqua.

Emerald "Dead-Eye" Flint heißt einer der zahlreichen heruntergekommenen Söldner, die sich in den Tiefen der Meere herumtreiben. Immer bemüht, genug Geld für neue **Waffensysteme**, Zubehörteile und Torpedos für sein Kampf-U-Boot zu verdienen, überlebt er durch Aufträge von Syndikatsbossen oder Drogenhändlern. Ausgerechnet bei einem scheinbar harmlosen Schwefeltransport wird Flint von Angreifern aufgebracht und überlebt nur knapp. Schnell stellt sich heraus, daß hinter der Angelegenheit mehr steckt: Es geht um Atemluft, eines der knappsten Güter in der Meereswelt, und Flint stellt gemeinsam mit dem Spieler fest, daß hinter der ohnehin schon düsteren Fassade von Aqua noch weit finsterere Machenschaften vor sich gehen. Im Verlauf der Handlung schließt "Dead-Eye" sich einer Piratenorganisation an, hat Ärger mit durchgeknallten Sektenjüngern, schmuggelt Alkohol für Drogenbarone oder – mal ganz banal – transportiert Speis und Trank für eine Party. "Schleichfahrt" kommt von BlueByte, die sich vor allem mit Spielen wie "Battle Isle" oder den "Siedlern" an die vorderste Front der deutschen Hersteller programmiert haben; allerdings wurde das Unterwasserepos von den Mülheimern nicht selbst produziert, diesen Job übernahm ein Entwicklerteam namens Massive.

Erzählt wird die Hintergrundgeschichte in meist kurzen, aber fantasievoll gerenderten Zwischensequenzen und vor allem in zahllosen Dialogen auf den Stationen. Die Unterhaltungen laufen in Textform ab, Sprachausgabe gibt es nicht und leider auch keine Porträts der Gesprächspartner – bei den vielen verschieden



Beim Waffenhändler werden die Schiffe mit allerlei Bordsystemen ausgestattet

CHFAHRT der Tiefe

In den Gebäuden führt ein weiterer Klick direkt zum Dialog, der in kleinen Fenstern abläuft; hier in einer Piratenfestung



Figuren kann leicht die Übersicht verlorengehen. Öfter kann Flint zwischen mehreren **Antworten** wählen und bekommt dann Tips für kommende Missionen oder kann Aufträge annehmen oder ablehnen. Diese Multiple-Choice-Antworten haben allerdings nur eingeschränkt Auswirkungen auf die Haupthandlung, deren Verlauf weitgehend feststeht.

Flint kann es sich nicht leisten, zu viele der lukrativen Aufträge abzulehnen: Denn ohne Moos nix los, und wenn er sein U-Boot mit ausreichend Kriegsgerät versorgen will, braucht er Geld. Nur so lassen sich die Waffensysteme dem langsam steigenden Schwierigkeitsgrad der Missionen angleichen. Flint fängt mit der Hiob an, einem veralteten Kahn, der langsam, laut und nur schwach gepanzert die Ozeane durchpflügt und der sich kaum mit besseren Systemen ausstatten läßt. Erst nach einiger Zeit erhält Flint das zweite von insgesamt vier Schiffen, ein Modell der Gator-Klasse, das deutlich schneller schwimmt und neben Schilden und Bordkanone auch einen Geschützturm aufnimmt, der sich selbständig um feindliche Torpedos kümmert oder Gegner angreift. Highlight von "Schleichfahrt" sind die imposanten Unterwassermissionen. Bei einer normalen, friedlichen Tour fährt Flints U-Boot per Autopilot, dann wird nur eine kurze Animation gezeigt; selbständig steuern darf der Spieler nicht. Erst wenn ein Überfall droht oder spezielle Aufgaben zu erledigen sind, wird in den Action-3D-Modus geschaltet. Der Spieler sieht die Umgebung vorzugsweise aus **Sicht des Piloten**, das Cockpit darf er ausschalten. Bei den Missionen wird eine breite Palette von Varianten geboten: Mal gilt es,



Ein Bodenfahrzeug; nicht sehr gefährlich, aber wendig



Wer will, kann auch in einer Außenansicht spielen, allerdings fehlt dann die Ansicht der Instrumente, und Treffer mit der Bordkanone sind eher Glückssache – sieht trotzdem nett aus

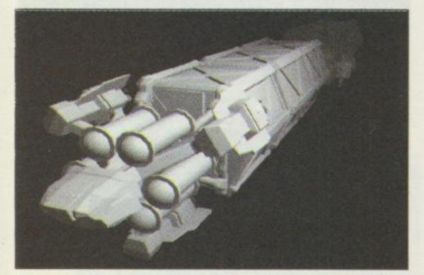
ALLE U-BOOTE IM ÜBERBLICK

Mit der Hiob muß sich Flint in den ersten Missionen herumschlagen. Der langsame, träge und ziemlich laute Kahn wurde schon vor längerer Zeit entwickelt. Flint kann die Hiob kaum aufrüsten: Gerade mal eine bessere Bordkanone und ein größeres Torpedo-Magazin passen in das kleine und schwache Boot.

Irgendwann im Verlauf der Handlung bekommt Flint den Schlüssel für die Gator. Dieses Boot ist schnell und gut gepanzert, aber nicht wesentlich wendiger als die Hiob. Dafür passen in die Gator ordentliche Geschütze, ein Einbau-Slot für einen Geschützturm – etwa zur Abwehr von Torpedos – und sonstige Goodies, die alle das Konto belasten.

Ursprünglich wurde die Zorn als Bomber konzipiert, in dem mehrere Besatzungsmitglieder Platz finden. Nach dem Umbau zum Schiff mit nur einem Piloten baute der Hersteller zusätzliche Turbinen ein: So erreicht das 18 Meter lange Schiff immer noch hohe Geschwindigkeiten und ist wendig genug, es auch mit fixen Gegnern aufzunehmen.

Dem Succubus sieht man an, daß es das modernste Schiff in Aqua ist: Der Prototyp flutscht durch die Ozeane wie kein anderes U-Boot, ist schnell, wendig und nimmt zwei Geschütztürme auf – natürlich lassen sich in den kleinen Flitzer auch alle Bordkanonen, Torpedos und Sensoren einbauen. Flint darf erst zum Spielende im Succubus Platz nehmen.



Vom Drahtgittermodell...



...zum ausgefüllten Schiff,...



...und das fertig gernederte...

sowie das ins Spiel eingebaute Transportschiff. Immer noch beeindruckend.

Dead-Eye eingeklemmt zwischen den Containern eines Waffentransports

Überlebenswichtig ist der richtige Umgang mit den zahlreichen Torpedos



eine größere Gruppe von anderen Kampfschiffen zu liquidieren, mal verlangt ein Bomber oder Transporter nach Geleitschutz. Dann wieder muß Flint Saboteure vom Zerstören der Atemrohre einer Siedlungsstation abhalten oder Piratennester ausheben. Im Verlauf des Spiels werden die Aufträge deutlich komplexer und aufwendiger. In späteren Missionen überfallen ganze Flottenverbände ihre Ziele, zum Teil riesige Schlachtschiffe bedrohen Unterwasserstädte. Oft muß der Spieler selbst herausfinden, welche Taktik die richtige ist: Zwar gibt "Schleichfahrt" zu den komplexeren Aufträgen einige Tips mit auf den Weg, aber dem Spieler bleibt meist noch genug zum tüfteln. Öfter stellt sich eine simple Kampfmission überraschend als aufwendiger Auftrag heraus; dann bekommt Flint über den Bordcomputer weitere Anweisungen. "Schleichfahrt" spielt unter Wasser und entsprechend gibt es dort kein Radar, sondern akustische Ortungssysteme: Das heißt, daß ein absolut geräuschloses Boot nicht auf gegnerischen Schirmen auftaucht. Damit muß der Spieler umzugehen lernen, etwa indem er sein U-Boot mit geräuschdämmender Verkleidung ausstattet. "Lärm" spielt auch in den Missionen selbst eine wichtige Rolle: Aufgeschaltete Torpedos kann Flint durch Explosionen von eigenen Geschossen ablenken, in feindliche Festungen läßt er sich lautlos von Meeresströmungen treiben. Insgesamt ähneln die Unterwasserschlachten sehr den Weltraumkämpfen von "Wing Commander" und "TieFighter", allerdings laufen sie eine Spur weniger hektisch ab – was dem Spielspaß übrigens eher zugute kommt.

Technisch überzeugt BlueBytes Unterwasserepos: Trotz durchgehend SuperVGA und HiColor-Modus mit 65536 Farben im Actionteil zwingen auch die größten Ansammlungen der durchgehend dreidimensionalen Schiffe den normalen Durchschnittspentium nicht in die Knie. Wer einen langsameren Rechner hat, kann auf einen etwas schnelleren Halbzeilenmodus zurückgreifen. Die wichtigsten Durchsagen des Bordcomputers und einige der Zwischensequenzen wurden mit Sprachausgabe unterlegt, die restlichen umfangreichen Dialoge bietet "Schleichfahrt" nur als Text. *ste*



Peter Steinlechner

SUPER

Es gibt keine Entschuldigung mehr: Auch hierzulande lassen sich exzellente Actionspiele programmieren, insbesondere die flotte 3D-Engine hält dem Vergleich mit anderen aktuellen Titeln locker stand. Zwar wäre "Schleichfahrt" ohne "Wing Commander" & Co. sicher nie entstanden, aber die Entwickler haben zielsicher das Beste aus den Vorbildern übernommen. Die Missionen sind eine gelungene Mischung aus den actionlastigen "Wing"- und den komplexen "TieFighter"-Weltraumschlachten mit unzähligen, teils riesigen Schiffen: "Schleichfahrt" läuft zur Höchstform auf, wenn ganze Flottenverbände in Angriffsformation den Ozean durchpflügen. Wo Licht ist, gibt's auch etwas Schatten: Echtes Unterwasser-Feeling kommt kaum auf. Die karge Meereswelt sieht eher nach unbesiedelter Mondoberfläche aus. Algen, Fische oder sonstiges Getier fehlen vollständig, und statt den Spieler unvermittelt am Kampfplatz abzusetzen, wäre eine steuerbare Start & Landesequenz mit Sicherheit interessanter gewesen.

Name	**Schleichfahrt**
Genre	Action
Hersteller	BlueByte
Niveau	einstellbar/mittel
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1
System	DOS
Festplatte belegt	min. 3 MByte
RAM-Ausstattung	min. 8 MByte
Steuerung	Maus, Joystick
Extras	keine

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			90

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

Grafik **77%**

Sound **60%**

Spielspaß



3 FRAGEN zu Schleichfahrt

Alexander Jorias, Projektleiter des Unterwasser-Spektakels stand uns Rede und Antwort

Power Play: Hast du bei der Entwicklung von Schleichfahrt je bedauert, ohne Videosequenzen auskommen zu müssen?

Alex: Nein, wir haben mehr Wert auf aufwendige Actionsequenzen gelegt. Die prächtige Vektorengine ist das Herzstück. Filme werden nur benutzt, um den Fortlauf der Storyline und die Atmosphäre rüberzubringen und das ist uns hervorragend gelungen.

PP: Wieso spielt Schleichfahrt im Meer und nicht im Weltall? Hast Du einen Bezug zur See, etwa ein Tauchkurs im letzten Mallorca-Urlaub?

Alex: Den Weltraum als Szenario zu nutzen, ist alles andere als innovativ. Kannst du dir vorstellen auf Alpha Centauri zu leben? Ein Großteil der Erde ist mit Ozeanen bedeckt, sie sind bedrohlich und obwohl so nahe, doch weniger gut erforscht als der Weltraum. Das "Schleichfahrt"-Szenario ist bedrückender und zugleich realer als eines im Weltraum. Inspiriert wurden wir von Filmen wie Leviathan, Deep Star Six, Abyss, Alien, Bladerunner oder Mad Max I. Die Entscheidung für die Ozeane fällten wir gemeinsam Ende 1993 in einem kleinen Ort an der Nordsee.

PP: "Schleichfahrt" spielt zwar unter Wasser, aber auf Algen, Fische oder sonstiges Meeresgetier trifft man nicht. Warum?

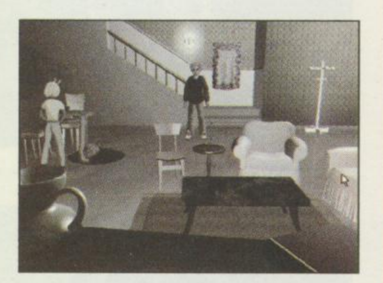
Alex: Alles Leben, bis auf wenige Bakterien verwertende Arten, ist tot in "Schleichfahrt". So ist das Szenario und es ist korrekt recherchiert und in sich konsistent. Selbst wenn Algen oder Fische in der Engine zu sehen wären, hättest du keine Zeit, sie in ihrer HiColor-Farbenpracht zu bewundern: Algen würden das Zielen erschweren und mit dem Gedanken, einen Blauwal zu torpedieren, können wir uns nicht anfreunden. Aber eines noch: Wir hoffen mit "Schleichfahrt" andere Leute zu motivieren, mit den englischen und amerikanischen Firmen in Konkurrenz zu treten. In Deutschland ist viel kreatives Potential vorhanden, das einfach nur zu wenig genutzt wird. Entertainmentsoftware zu entwickeln, hat bei uns leider keine Tradition, und das muß sich eben ändern! *ste*





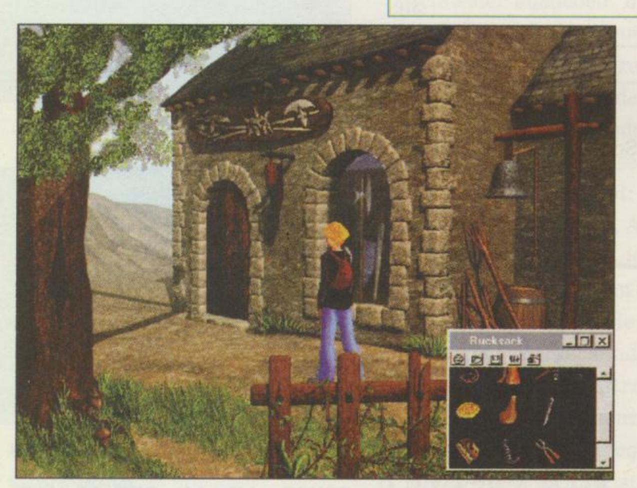
DIE FÜNFTE DIMENSION

5D ganz ohne Brille – und ohne viel Spielspaß



Eine belanglose Seifenoper gerät dank euch zur Sitcom

Exportschlager Israels? Da denken viele wohl zuletzt an Software – eher schon an Südfrüchte oder Maschinenpistolen. Aber am Mittelmeer müht man sich durchaus redlich, auf dem Spielesektor ein Bein auf den Boden zu bekommen. Mad Engine nennt sich der Neuling, der jetzt mit einem Adventure sein Debüt gibt. Als blondschöpfiger Hauptdarsteller sollt ihr ausgerechnet in euren Schulferien zur Großmutter aufs Land fahren, um ihr bei der Hausarbeit unter die Arme zu greifen. Statt Oma samt Kaffee und Kuchen findet ihr bei eurer Ankunft jedoch nur ein leeres Haus vor. Eure angeborene Neugier treibt euch auf den Dachboden. Von jeher war euch verboten worden, dort herumzustöbern, nun endlich wird der Grund für die Geheimniskrämerei offenbar: Zwischen allerlei fremdartigen Memorabilia und antikem Trödel entdeckt ihr in einem verstaubten Dielenschrank ein **metallisches Gerät**. Was zunächst wie ein Pocketfernseher aussieht, ist in Wahrheit eine „Dimensionsmaschine", die nicht nur eloquent palavert, sondern ihren Benutzer auch durch Zeit und Raum befördern kann. Sie erzählt vom bevorstehenden Kollaps eurer Dimension. Nur der sagenumwobene Zauberer Merlin kann die Katastrophe verhindern, doch dazu braucht er seinen Zauberstab. Dessen Einzelteile sind jedoch über mehrere Paralleluniversen versprengt. Eine interdimensionale Schnitzeljagd wartet auf euch:



Auch im Märchenland warten abenteuerliche Prüfungen auf den Spieler



Reiche Beute: Die „Dimensionsvampire" haben ein paar Reisende eingekerkert

Mehrfach werdet ihr zwischen SF- und Fantasyszenarien hin- und hergondeln, dabei einem Philip Marlowe-Verschnitt bei der Aufklärung eines Diebstahls helfen, das in ewige Nacht gehüllte Raptown nach goldenen Schallplatten durchforsten, entschlossenen Schrittes gruselige Labyrinthe erkunden, so ganz nebenbei noch zu einem muskelbepackten Schwertkämpfer heranreifen oder „in" einer ägyptischen Wandmalerei Klopapiermumien anfertigen.

Im Spielbetrieb bleibt das Benutzerinterface zu 90 Prozent unsichtbar. Der Befehlsumfang wurde auf drei Kommandos reduziert: Benutzen, Untersuchen und Sprechen. Euer Inventar, ein etwas deplaziertes WIN-95-Standardfenster, öffnet sich per rechtem Mausklick auf den Protagonisten. Neben sämtlichen Charakteren sowie der Dimensionsplaudertasche meldet sich aus dem Off auch eine Erzählerstimme per Sprachausgabe zu Wort, sobald es die Dramaturgie erfordert. Passend zur jeweiligen Thematik sind die Episoden mit einer charakteristischen Melodie (Lautenklänge für das Märchenland, Blues in Raptown etc.) im Digitalformat unterlegt. *us*

NA JA

Ulrich Smidt

Im Spielemarkt von heute ist kein Platz für Gesellenstücke. Ein neues Programmierteam mit Vollpreisambitionen muß von Anfang an Spitzenqualität liefern, sonst ist es dem Untergang geweiht. Während andere Adventures längst das Zeitalter des „interaktiven Zeichentricks" eingeläutet haben, regiert hier über weite Strecken das Mittelmaß: Die halb gerenderte, halb gezeichnete Grafik läßt eine persönliche Note ebenso vermissen wie präzise ausgearbeitete Details, lebensnahe Animationen und variierende Kameraperspektiven. Das Minimalinterface reagiert träge, regelrecht krampfhaft auf Abwechslung getrimmt präsentiert sich die Story, die dennoch durch eine schlafwagenkompatible Dynamik in der Erzählweise enorm uninteressant wirkt. Beziehen wir jetzt noch ein paar überflüssige Labyrinthlatschereien, zu klein geratene Hotspots, aber auch zumindest quantitativ zufriedenstellende Puzzles sowie einen zumeist angenehmen Soundtrack mit in die Gesamtwertung ein, ergibt sich ein glatter Vierer.

Name	**Die fünfte Dimension**
Genre	Adventure
Hersteller	Mad Engine/Eidos
Niveau	mittel
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1

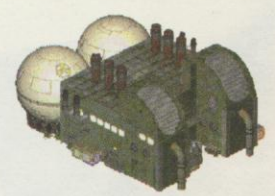
	Deutsch	Englisch	
Spiel	✔		
Anleitung	✔		
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen		66	
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

System	Win'95
Festplatte belegt	0,6 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Maus
Extras	keine

Grafik **45%**
Sound **69%**
Spielspaß

49%

Bilder auf CD



BEDLAM



Zerstören und zerstören lassen: Heiße Action in Isometriewelten



Toter Winkel: Probleme mit nicht sichtbaren Gegnern gibt es relativ selten

Das haben wir also davon: Aus Feldversuchen mit Gen-manipulierten Kartoffeln auf irgendwelchen Äckern werden eines Tages mutierte Wesen, die Biomex, und reißen die Macht auf dem Planeten Erde an sich. Unter der Zivilbevölkerung droht Panik auszubrechen: Irgendwer muß den Schlamassel wieder geradebiegen. Diese Aufgabe übernimmt der Spieler. Als bezahlter Söldner sitzt er hoch über dem Boden in einem Raumschiff und hat Kontrolle über drei RATs: Das steht für Remote Assault Tank, große und knapp über dem Boden fliegende Kampfroboter, über die man direkte Kontrolle hat, um mit all dem üblen Pack aufzuräumen. "Bedlam" spielt sich wie ein actionlastiger Zwitter aus "Crusader" und "Syndicate": Sobald im Missionbriefing der Einsatzort vorgestellt wurde, geht es in die **Waffenkammer**. Dort wählt der Spieler aus einem umfangreichen Arsenal die gewünschte Konfiguration seiner RATs aus. Auf Wunsch übernimmt der Computer diese Arbeit und stellt nach dem Zufallsprinzip alle Möglichkeiten nacheinander vor. Sobald man mit der Zusammenstellung zufrieden ist, geht es los: Ein Raumschiff setzt den ersten Kämpfer mitten in der Landschaft ab; gibt es mehr als nur einen RAT zu befehligen, folgen die wenig später nach – was allerdings erst in den späteren Missionen der Fall ist. Zwischen den Kampfrobotern wird per Mausklick oder, einfacher, per F1-F3-Tasten fliegend gewechselt. Abgesehen von der Auswahl der Waffensysteme ist dies die einzige Aktion, die über die Tastatur ausgeführt wird, der Rest läuft komplett mit Hilfe der Maus ab.



Extras: Die gelben Objekte helfen mit Schutzschilden, Bargeld oder einfach nur Punkten weiter



Hier werden die RATs ausgerüstet – auf Wunsch vom Computer

Zwar kann man praktisch alles in "Bedlam" zerstören, aber es gibt eine Ausnahme: Einmal über den Jordan geschickte Gegner tauchen nach kurzer Zeit wieder auf. Probleme mit nicht ausreichender Munition ergaben sich im Test nicht, obwohl es keine Waffen mit unbegrenzter Feuerkraft gibt: Dafür hält dieser Umstand den Adrenalinspiegel hoch, insbesondere, wenn ein in einer ruhigen Ecke geparkter RAT plötzlich angegriffen wird. Eine wichtige Rolle spielen Knöpfe und Schalter, die der Spieler zum Erreichen der Missionsziele und des Ausgangs aktivieren muß: Die sind größtenteils gut versteckt und ineinander verschachtelt – teilweise artet "Bedlam" zum Action-Adventure aus. Dazu gibt es versteckte Gänge, Teleporter und Unterführungen. Die fliegenden Panzer dürfen den Level erst in Richtung Sicherheit verlassen, sobald bestimmte Missionsziele erreicht sind. Meist sind Gebäude oder Gen-Wachstumsstationen zu vernichten, anschließend muß noch der Abflugpunkt gefunden und gesichert werden, erst dann kommt das rettende Raumschiff.
Wahlweise unter DOS oder Win95 startet der Spieler den Feldzug gegen das Böse; allerdings läuft die DOS-Version um einiges schneller. *ste*

GEHT SO

Peter Steinlechner

So ganz überzeugt "Bedlam" nicht. Insbesondere die taktischen Möglichkeiten, die sich aus dem Spielprinzip ergeben, werden kaum ausgereizt: Ob drei Roboter oder nur einer – so einen großen Unterschied macht das gar nicht. Die Gegnerintelligenz ist einstellig, die Level zwar ganz nett anzuschauen, aber bis auf wenige Ausnahmen nicht sonderlich clever aufgebaut, und die Suche nach dem Schalter für den nächsten unüberwindbaren Laserzaun artet immer wieder in Frust aus. Ärgerlich sind die ständig wieder auftauchenden Gegner: Irgendwann stellt man ernüchtert fest, daß sich das Geballer nicht lohnt und ergreift vor dem nächsten Rudel Mutanten lieber die Flucht, was meist problemlos gelingt und nebenbei kostbare Munition spart. Trotzdem: In dem Teil steckt einiges an Suchtpotential. Es knallt ordentlich, Atmosphäre, Grafiken, Soundtrack und Steuerung stimmen. Wem "Syndicate" schon immer zu strategisch und die Bedienung von "Crusader" zu fummelig war, der sollte mal einen Blick aufs etwas eingängigere "Bedlam" werfen.

Name .... **Bedlam**
Genre .... Action
Hersteller .... Mirage
Niveau .... einstellbar/mittel
Preis .... ca. 100 Mark
Spieler 1

System .... Win'95, DOS
Festplatte belegt .. min. 0,1 MByte
RAM-Ausstattung ... min. 8 MByte
Steuerung .... Maus
Extras .... keine

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	✔
Anleitung	✔	✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			90

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

Grafik **74%**
Sound **70%**
Spielspaß
61%

Bilder auf





Preisliste anfordern! kostenlos u. unverbindlich.

Software-Versand

Nur in 46485 Wesel
Am Spaltmannsfeld 16
Bestellen oder abholen!

Öffnungszeiten:
Mo-Fr 9.30-18.30
Sa 9.30-14.00

KEIN CLUB!
Keine weiteren Abnahmeverpflichtungen

COMMAND & CONQUER ALARMSTUFE ROT

Deutsche Version nur DM 89,99

VORBESTELLUNG EMPFOHLEN!!!

CD-ROM

Titel		Preis
3D Ultra Pinball 2	DA	x69,99
3 Skulls o.t. Toltecs	DV	74,99
AH - 64 Longbow	DV	79,99
AH - 64 Missionsdisk	DV	i. V.
Alien Trilogy	DA	x79,99
Assassin 2015	Dv	i.V.
ATF Adv. Tactical Fighter	DV	79,99
ATF-Data	DV	i.V.
Azarel Tears	DV	69,99
Baphomets Fluch	**DV**	**69,99**
Battle Isle 3	**DV**	**39,99**
Betrayal in Antara	DA	x74,99
Birthright	DV	x74,99
Bleifuß 2	DV	x54,99
Bug	DV	49,99

CD-ROM

Titel		Preis
F1 / Sony	DV	x79,99
Flottenmanöver	DV	x69,99
Formula One Gr. Prix 2	DV	89,99
Gene Maschine	DV	69,99
Gene Wars	**DV**	**79,99**
Golden Gate Killer	DV	69,99
Hard Line	**DV**	**59,99**
Hind-Kampfhubschr.	**DV**	**74,99**
Hugo 4	**DV**	**x67,99**
IM1A2 - Abrams	DV	89,99
Jagged Alliance 2	DV	i.V.
Lands of Lore 2	DA	x89,99
Larry 7	DV	i.V.
Lighthouse	**DV**	**79,99**
Links LS-Golf	DA	89,99

Bestell-Telefon:
Tel.: (02 81) 9 52 98-0
Fax: (02 81) 9 52 98-10

Titel		Preis
Civilization 2	DV	79,99
Civil War General	DV	79,99
Cluedo	DV	x69,99
Comanche 3.0	DV	x79,99
Command & Conquer	DV	79,99
Comm. & Conq. Data	DV	24,99
Comm. & Conquer 2	**DV**	**x89,99**
Crusader No Regret	**DV**	**64,99**
Daggerfall	**DV**	**29,99**
Das schwarze Auge 3	**DV**	**39,99**
Dawn i.t. Damps	**DV**	**x69,99**
Daytona USA	DV	x69,99
Deadlock	**DV**	**74,99**

Titel		Preis
Mad TV 2	**DV**	**69,99**
M.A.X.	DV	x77,99
Mechwar. 3/Mechen.	**EV**	**74,99**
Mega Pack 6	DA	79,99
Mega Race 2	DV	54,99
MissionForce Cyberstorm	DV	74,99
Monster Truck	DV	x69,99
Monty Phyt.:Holy Grail	DV	67,99
Nascar Racing 2	DA	x77,99
NBA LIve 97	**DV**	**x79,99**
Need for Speed Edition	DV	79,99
NHL Hockey 97	**DV**	**x74,99**
Olympic Soccer	DA	67,99
Orionburger	DV	x69,99

Bundesliga 97 manager

Top Titel!

Deutsche Version 69,99

SOFTWARE 2000

Titel		Preis
Die Hard Trilogy	DV	x74,99
Destruction Derby 2	DV	x69,99
Diablo	**DV**	**x79,99**
Die Fugger 2	DV	74,99
Die Siedler 2	DV	69,99
Die Siedler 2 DATA	**DV**	**29,99**
Discworld 2	DV	x74,99
Dominion	DV	i.V.
Dr. Brain 4	DV	x59,99
DSF Fußballmanager	DV	x79,99
Dungeon Keeper	DV	x74,99
Elisabeth 1	DV	69,99
Elk Moon Murder	DV	64,99

Titel		Preis
Outlaws	DA	i.V.
Pandora Akte	**DV**	**74,99**
Panzer Dragon	DV	x69,99
Phantasmagoria	DV	79,99
Phantasmagoria 2	DV	x79,99
Powerplay Hockey	DA	x59,99
Privateer 2/Darkening	**DV**	**x79,99**
Rallay Racing	**DV**	**69,99**
R.A.M.A.	DV	x79,99
Ravage D.C.X.	DA	i.V.
Realms o. f. Haunting	DV	i. V.
Riddle of Master LU	DV	74,99
Risiko	DV	x69,99

Händleranfragen erwünscht!

Titel		Preis
F 22 Lightning 2	DV	x79,99
Fable	**DV**	**69,99**
Fifa Soccer 97	**DV**	**x79,99**
Funsoft Edition:	DV	54,99
- Ascendancy		
-Jagged Alliance		
-Kaiser deluxe		
F1 Manager	DV	69,99

Titel		Preis
Road Rash	**DV**	**59,99**
Schleichfahrt	**DV**	**69,99**
Sega Rallay	DV	x69,99
Sherlock Holmes 2	**DV**	**74,99**
Silent Hunter	DV	69,99
Sonic	**DA**	**49,99**
Star Control 3	DV	a.A.
Star Trek Warrior Set	DV	64,99

Unsere Hit`s!

TOMB RAIDER
Erscheint ca. 15.11.96
Deutsche Anleitung
DM 59,99



DIABLO
Deutsche Anleitung
DM 79,99

Titel		Preis
Toonstruck	Deutsche Version	DM 69,99
Dawn in the Damps	Deutsche Version	DM x69,99
Schleichfahrt	Deutsche Version	DM 69,99
Siedler 2 Missiondisk	Deutsche Version	DM x29,99
Bleifuß 2	Deutsche Version	DM x54,99
Das schwarze Auge 3	Deutsche Version	DM 29,99
Daytona USA	Deutsche Version	DM x69,99
Syndicate 2 Wars	Deutsche Version	DM 69,99
Destruction Derby 2	Deutsche Version	DM x69,99
Privateer 2 Darkening	Deutsche Version	DM x79,99

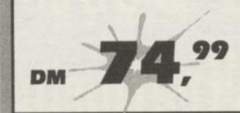


FIFA Soccer`97
Erscheint ca. 15.11.96



DM 74,99

NHL Hockey`97
Erscheint ca. 15.11.96



DM 74,99

NHL97

CD-ROM

Titel		Preis
Stonekeep	DV	49,99
S.T.O.R.M.	**DV**	**69,99**
Syndicate 2 / Wars	**DV**	**69,99**
T.F.X. 2000 Eurofighter	DV	79,99
The Dig	DV	74,99
Time Commando	**DV**	**74,99**
Tomb Raider	**DV**	**x59,99**
Toonstruck	**DV**	**x69,99**
Topware "Gold Games"	**DV**	**34,99**
Warcraft 2 Data	DV	24,99
Warcraft 2 + Data/Edit.	DV	79,99
Wing Commander 4	DV	79,99
Win Skat	DV	34,99
Worms	DV	64,99
Worms Data	DV	34,99
Worms + Data	DV	69,99
X-Wing vs. Tie Fighter	DV	i.V.
Zorck Nemesis	**DV**	**84,99**
"Z"	**DV**	**74,99**

Angebote solange Vorrat reicht

Titel		Preis
3D Ultra Pinball	DA	34,99
Aces over Europe	DV	19,99
Albion	DV	34,99
Ascendancy	DV	49,99
Battle Bugs	DV	29,99
Battle Isle 1 + Data	DV	24,99
Battle Isle 2 + Data	DV	34,99
Betrayal at Krondor	DV	19,99
Beneath a Steel Sky	DV	19,99
Bioforge	DV	29,99
Bundesl. Manager 2.0	DV	19,99
Carrier Strike Force	DV	x24,99
Christoph Columbus	DV	19,99
Creature Shock	DV	19,99
Day of Tentacle	DV	34,99
Der Reeder	DV	19,99
Earth Siege 1	DV	19,99
Eishockey Manager	DV	19,99
Fade to Black	DV	29,99
Freddy Pharkas	DV	19,99
Gobliins Teil 1 + 2	DV	19,99
Gobliins Teil 3	DV	19,99
Höhlenwelt Saga	DV	19,99
Inca 2	DV	x19,99
Indy Car Racing 2	DA	x34,99
Incredibble Maschine 1	DV	19,99
Jagged Alliance	DV	29,99
Kings Quest 7	DV	x19,99
Larry 6	DV	x19,99
Little Big Adventure	DV	29,99
Lode Runner	DV	29,99
Lost Eden	DV	x19,99
Lost in Time	DV	19,99
Magic Carpet 1 + Data	DV	29,99
Maniac Karts	DA	29,99
Might + Magig Trilogie	DV	39,99
Monkey Island 1	DV	24,99
Monkey Island 2	DV	24,99
Outpost 1.5	DV	34,99
Pitfall	DV	29,99
Pizza Connection	DV	19,99
Police Quest 4	DV	19,99
Prince Persia 1 + 2	DA	19,99
Privateer + Data	DA	29,99
Return to Zorck	DV	29,99
Rüsselsheim	DV	19,99
Sam & Max	DV	29,99
Shanghai Gr. Moments	DV	24,99
Shivers	DV	x19,99
Sim City Enhanced	DV	24,99
Simon the Sorcerer 1	DV	29,99
Simon the Sorcerer 2	DV	29,99
Space Quest 6	DV	34,99
Star Trek 1	DV	24,99
Star Trek 2	DV	24,99
Steel Panther	DV	39,99
Strike Command. + Data	DA	29,99
Syndicate Plus	DV	29,99
System Shock	DV	29,99
Theme Park	DV	29,99
Tilt-Flipper	DV	19,99
U.S. Navy Fighter	DV	29,99
Vollgas	DV	29,99
Wing Commander 3	DV	34,99
X - Wing Comp.	DV	29,99

Wir führen über 200 Spielelösungen zum Beispiel:

Titel	Preis
Battle Isle 3	14,80
Civilization 2	14,80
Command & Conquer	14,80
Command & Conquer Data	14,80
Elisabeth 1	14,80
Fugger 2	14,80
Gabriel Knight 2	14,80
Prisoneer of Ice	14,80
Riddle o. Master LV	14,80
Shannara	14,80
Siedler 2	14,80
Simon & Sorcerer T. 1+2	14,80
Space Quest 6	14,80
Star Treck Next Generation	14,80
The Dig	14,80
Warcraft 2	14,80
Wing Commander 4	14,80
Zorck Nemesis	14,80

Angebot:
Solange Vorrat reicht!

Gravis Game Pad + NHL Hockey 96 + Fifa Soccer 96

zusammen nur DM 69,99

Zubehör

Artikel	Preis
Logitech Wingmann extr.	89,99
Micros. Sidewinder 3 D Pro	89,99
Microsoft Sidewinder Game Pad	69,99
Gravis Joystick Analog Pro	49,99
Gravis Game Pad 4 Button	34,99
Gravis Gripp Pad System enthält: 4-Player Game Interface und 2 Pads mit je 8 Button inclusive NHL Hockey 96 deutsch	159,99
Gravis Gripp Pads / 2 Pads je 8 Button	59,99

Thrustmaster-Lenkrad T2 incl. Gas u. Bremse 219,99

Thrustmaster Grand Prix 1-Lenkrad preiswerte Variante des Formula T2 · Die Fußpedale werden durch zwei Hebel am Lenkrad ersetzt! **169,99**

Probleme?

Sie haben Probleme mit der Installation Ihrer Software? Kein Problem, denn wir lassen UNSERE KUNDEN nicht im Regen stehen! Insider wissen, bei Konfigurationsprobleme Call&Play HOTLINE anrufen und nach "Frank Klein" fragen. Probieren Sie es doch einfach mal aus.

Hotline 02 81-9 52 98 - 0 ab 15.00 Uhr

Versandbedingungen: Ab DM 200,- Portofrei · Vorkasse DM 6,90 pro Paket
Bei Nachnahme DM 10,50 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr
Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!

DV= Spiel und Anleitung deutsch · DA = Anleitung deutsch · EV= voll englisch
i.V.= in Vorbereitung · x= Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt
Für Druckfehler keine Haftung! Irrtümer u. Änderungen vorbehalten!

Jetzt im Tonträger-Fachhandel*



Ein Muß für alle WarCraft-Fans —
6 neue Dancetracks mit Originalsamples aus dem Spiel!
Inklusive CD-Extra-Track mit 80 Zusatz-Levels
und spielbarer WarCraft-II-Demo.

erhältlich als Maxi/CD-Maxi
Polydor Bestellnr. 575831-1/-2

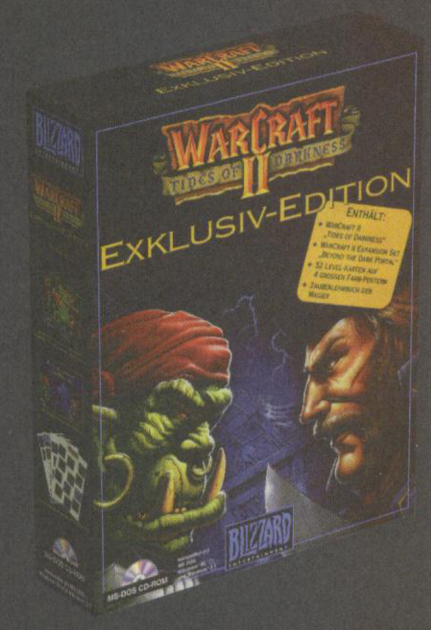
Zwei Bestseller in einem.

Strategie-Action in Echtzeit

*nicht in der WarCraft II Exklusiv-Edition enthalten!

WarCraft II
Tides of Darkness

Exklusiv-Edition



Enthält:



WarCraft II: Tides of Darkness
WarCraft II: Beyond the Dark Portal



Zauberlehrbuch der Magier



Alle 52 Level-Karten auf 4 Postern

Im Exklusiv-Vertrieb von:



Und noch mehr!
und SVGA-Grafik

BLIZZARD
ENTERTAINMENT

http://www.blizzard.com



SHERLOCK Das Geheimnis der

Vier Jahre ruhte Sherlock Holmes´ Scharfsinn – jetzt meldet er sich mit einem neuen Krimi-Adventure zurück

Vor vier Jahren waren Spiele auf CD-ROM noch Zukunftsmusik und so sorgte EAs "Sherlock Holmes" seinerzeit mit seiner unmäßigen Anzahl an zu installierenden Disketten für einiges Aufsehen. Für eine Firma, die sich auf Grafikadventure-Neuland bewegte, überraschte das Spiel mit dem Untertitel "The Case Of The Serrated Scalpel" mit einer sehr stimmungsvollen Grafik und detailverliebtem Inhalt, so daß damals guten Gewissens das Power-Play-Prädikat verliehen werden konnte.

Heute hat es **Sir Arthur Conans Doyles** Held mit der karierten Kappe schon etwas schwerer. Die liebevoll gezeichneten Hintergründe wichen gerenderten Kulissen, die Sprites mit eigenem Stil machten digitalisierten Schauspielern Platz. Konnte man sich damals der populären Story um die sagenumwobene Verbrecherprominenz Jack The Ripper bedienen, strickte man sich beim "Geheimnis der tätowierten Rose" eine Geschichte zusammen, bei der es scheint, als hätte man einfach möglichst viele spannungsverheißende und exotische Elemente zu einer halbwegs plausiblen Handlung aneinandergereiht. Die Geschehnisse beginnen ihren Lauf zu nehmen, als Sherlocks Bruder Mycroft in seinem Londoner Gentleman-Club einem Sprengstoffanschlag zum Opfer fällt. Aus dem schwerverletzten und phantasierenden Mycroft ist kein vernünftiger Hinweis auf die möglichen Übeltäter herauszubringen. Sherlock ist aufgrund des Vorfalls so geschockt, daß er für einige Tage nicht aus seinem Zimmer herauszubewegen ist. So müßt ihr zu Beginn des Adventures mit der Rolle des kauzigen Dr. Watson vorlieb nehmen, der erste Nachforschungen im Gentleman-Club betreibt. Sinn und Zweck dieser Aktion ist es, ein Indiz zu finden, das Sherlock aus seiner Lethargie befreien kann und seinen gedämpften Spürsinn wieder schärft. Ist das vollbracht, steuert ihr für den Rest des Abenteuers Sherlock höchstpersönlich zu den Schauplätzen im London des späten 19. Jahrhunderts. "Gereist" wird auf einem **Stadtplan** Londons, auf dem mit fortschreitender Handlung mehr und mehr Schauplatz-Icons erscheinen, die als Hotspots dienen. Durch Anklicken dieser Icons gelangt ihr an die verschiedenen Lokationen. Während der Zielort geladen wird, seht ihr ein zeitgenössisches Bild der zu besuchenden Örtlichkeit.

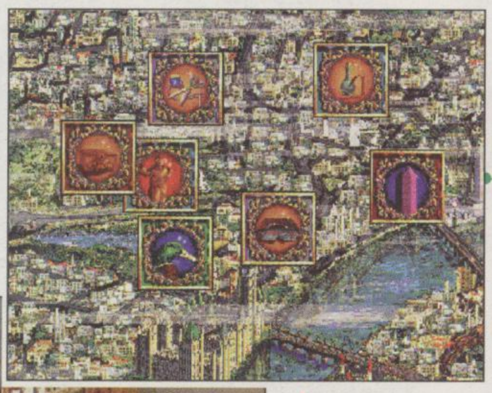
Dr. Watson folgt euch auf Schritt und Tritt und hält dabei wie schon im ersten Teil sämtliche Ereignisse und Konversationen in seinem Notizbuch fest. Auf diese Weise habt ihr zu jeder Zeit auf alle erlangten Informationen Zugriff, solltet ihr einmal einen wichtigen Hinweis verpaßt oder vergessen haben. Beim Erkunden von Mycrofts Diogenes-Herrenclub finden sich Spuren, die auf eine groß angelegte Staatsaffäre hinweisen. Alles dreht sich um eine Sprengstofformel, um deren Besitz die Nationen Europas rangeln. Sogar Kaiser Wilhelm II ist ob seiner verwandtschaftlichen Beziehungen zum englischen Königshaus in die

SIR ARTHUR CONAN DOYLE

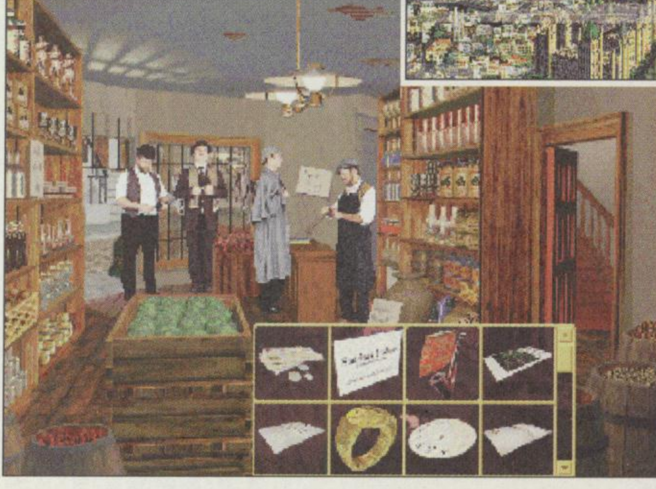
1859-1930, Arzt und Schriftsteller, schuf die Gestalt des Meisterdetektivs Sherlock Holmes und seines Freundes Dr. Watson. Es erschienen die Bücher "The Adventures Of Sherlock Holmes" (1892), "The Hound Of The Baskervilles" (1902), "The Complete Sherlock Holmes" (1930) und in deutscher Übersetzung "Sämtliche Sherlock Holmes Romane und Stories" (1977).



Sherlock befragt einen bedeutenden Gentleman zur Entführung dessen Sohnes



▲ Ein kleiner Ausschnitt aus der Londoner Karte mit einigen Location-Icons



◀ Bei Bedarf blendet ihr das halbtransparente Inventory ins Bild ein

HOLMES 2
...r tätowierten Rose



Der trockene ▶ Meisterdetektiv schafft es sogar das Riechen am tätowierten Gesäß einer Leiche noch seriös wirken zu lassen

Kreatives Chaos in Holmes´ plüschigem Schlafgemach ▼



Sache verwickelt. Hält man den teutonischen Monarchen noch in Ehren, muß dann später doch noch ein gewisser Oberst Möllendorf als der böse Deutsche herhalten.
Neben Watsons Tagebuch sind sämtliche Features, die auch den ersten Teil auflockerten, wieder mit von der Partie: In Sherlocks guter Stube, dem Apartment 221b Baker Street, lassen sich auf dem Labortisch chemische **Experimente** zur Untersuchung von Indizien durchführen. In einer der Spelunken Londons dürft ihr wieder **Dart-Duelle** gegen einen redefaulen Informanten bestreiten, der erst dann auspackt, wenn ihr sie in einer der Dart-Varianten 301, 501 und Cricket besiegt. Zeitungsjunge Wiggins erledigt weiterhin Botengänge und kleinere Beschattungsaktionen für euch – vorausgesetzt, ihr entrichtet ihm einen kleinen Obolus, um seinen knappen Lohn aufzubessern.
Anno 1996 ist die Verbenleiste, die noch die konservativen Grafikadventure-Bildschirme des Vorgängers zierte, endgültig passé. Mußte man einst Befehle aus verschiedenen Satzteilen zusammenklicken, geschieht das nun mit einem einfachen Rechtsklick auf zu manipulierende Objekte. Daraufhin tut sich ein Menü auf, mit dessen Hilfe ihr naheliegende Aktionen wie "öffnen", "benutzen", usw. ausführen könnt. Ein Linksklick auf Personen zeigt Gesprächsthemen auf, über die ihr euch mit eurem Gegenüber unterhalten könnt. *fh*



Das Fragemenü erscheint beim Linksklick auf Personen



Bösewicht Oberst Möllendorf ist selbstredend Deutscher



Zielen und Schwung sind für den Darterfolg unabdingbar



Analysieren von Objekten im heimischen Chemielabor



Frank Heukemes

GEHT SO

In den vergangenen vier Jahren hat sich der gute Sherlock leider nur dem technischen Fortschritt geöffnet – gegenüber Verbesserungen in Gameplay und Puzzlelogik hielt er sich britisch verschlossen. Doch selbst der Augenschmaus hält sich in Grenzen: Die digitalisierten Schauspieler-Sprites gehen schattenlos ihres Weges und wirken grob, sobald sie in den Vordergrund zoomen. Ihr Mundwerk sitzt bisweilen noch lose, auch wenn der Redeschwall schon längst versiegt ist. Das Gros der Hürden läßt sich durch aufwendige und wiederholte Konversationen mit der richtigen Person nehmen, die Gegenstände im Inventory werden leider nur selten zur Lösung eines Puzzles bemüht. Anstelle der griffigen und populären "Jack The Ripper"-Thematik des ersten Teils windet ihr euch nun durch eine abstrus gestrickte Story, in der so unterschiedliche Elemente wie ein Terroranschlag, Spionage, Kindsentführung, Kaiser Wilhelm II und Bismarck etwas gequält zu einem größeren Ganzen verwurstet werden.

Name	**Sherlock Holmes 2**
Genre	Adventure
Hersteller	Electronic Arts
Niveau	mittel
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1

System	DOS
Festplatte belegt	ca. 8 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Maus
Extras	keine

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			✔

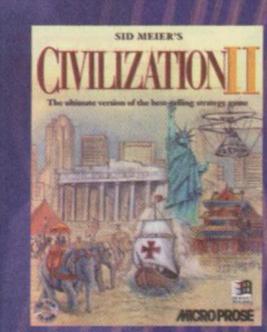
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

Grafik **77%**
Sound **70%**
Spielspaß
73%

Bilder auf





SID MEIER'S
CIVILIZATION II
MICROPROSE

SUPPORT 12/96

Hier bieten wir Euch alles, was Ihr an Informationen rund um Computerspiele braucht – angefangen bei Tips zum Hardwarekauf bis hin zur Komplettlösung.

[Erste Hilfe]

CYRIX und AMD 686er 112
Schnell, billig und auch gut?

RAM 112
Kann auch zu viel drin sein?

[Hexerei]

Gene Wars 108

Schleichfahrt, Syndicate Wars 109

Deadly Games 110

Earthsiege 2, Missionforce Cyberstorm 111

[Tips & Tricks]

Baphomets Fluch 90
Lösungen bis ins Detail

Space Hulk 102
Wahlmöglichkeiten in Optionen

Mega Race 2 102
Tricks zum schnelleren Rennen

Syndicate Wars 102
Kleiner Cheat mit großer Wirkung

Time Commando 103
Password für einen Bonuslevel

Monty Python: Holy Grail 104
So einfach ist der Reiseweg

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Hans-Pinsel-Str. 2
85531 Haar bei München

H!LFE

Claudius Brunnecker

Unmittelbar vor Redaktionsschluß erreichte uns noch eine Komplettlösung zu Baphomets Fluch, die euch präzise den Weg der Templer zeigt. Überdies kommen aber auch Monty-Python-Fans auf ihre Kosten.

Baphomets Fluch

Michaela Vogelhubert aus Kiel nahm sich dem Drama um die alten Templer an. Bis ins kleinste Detail könnt ihr nun auf ihren Spuren zur Lösung wandeln.

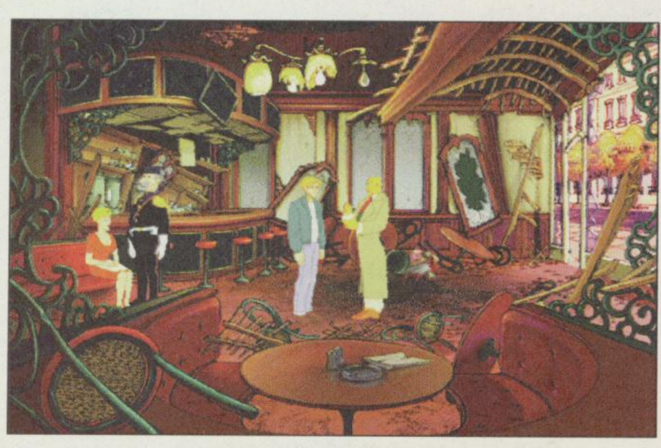
1. Einleitung:

Paris, ein Herbsttag, Blätter wirbeln durch die Luft. Der Amerikaner George Stobbartt genießt seine Ferien in der Seine-Metropole. Am Straßenrand liegt das wunderschöne Café de la chandelle verte. Zeit für einen kleinen Zwischenstop. Außerdem sieht die Bedienung recht hübsch aus. George ist nicht der einzige Gast. Ein älterer Herr mit Aktentasche sitzt am Tresen. Plötzlich betritt ein Clown die Szene. Unter seinem Arm trägt er ein Akkordeon. Doch, was macht er damit? Unbemerkt vertauscht er die Aktentasche mit dem Musikinstrument und macht sich aus dem Staub. Bevor George Zeit hat sich zu wundern, fliegt der ganze Laden in die Luft...

II Paris

1. Der Bombenanschlag:

Das ist der Moment, in dem ihr ins Spiel kommt. George krabbelt mühsam unter dem eingestürzten Baldachin hervor. Der Clown ist im rechten oberen Torbogen des Platzes verschwunden: nichts wie hinterher. Die Verfolgung findet ein jähes Ende in einem Hinterhof. Der Clown kann nur durch den Gulli verschwunden sein, doch euch fehlt das richtige Werkzeug, um den Deckel zu öffnen. Deshalb begebt ihr euch zurück ins Café. Nur die Kellnerin hat die Explosion überlebt. Durchsucht den Toten und untersucht die Whiskyflasche. Redet mit der Kellnerin und gebt ihr auf Verlangen die Flasche. Danach verlaßt ihr das Café. Auf dem Vorplatz findet ihr neben dem Laternenpfahl eine Zeitung. Schaut sie euch genau an und steckt sie weg. Verlaßt das Bild in Richtung Norden (nach oben), um die Polizei zu herbeizurufen.



Mit einem Anschlag auf ein Café beginnt die Jagd

2. Das Verhör:

Die Polizei kommt euch bereits entgegen. Inspektor Rosso nimmt euch zum Verhör mit ins Café. Beantwortet seine Fragen. Aus der Kellnerin ist dank des Whiskys nichts mehr herauszuholen. Nach dem Verhör verlaßt ihr das Café. Auf dem Vorplatz trefft ihr eine Reporterin. Redet mit ihr. Sie wird euch ihre Telefonnummer aufschreiben. Zeigt ihr die Zeitung. Nun könnt ihr die Verfolgung des Clowns wieder aufnehmen.



Der Bulle und der Schnüffler. Jetzt nur nichts falsches sagen.

3. Der mürrische Bauarbeiter:

Begebt euch deshalb zur Baustelle im Norden und redet mit dem Straßenarbeiter. Versucht den Werkzeugkasten an euch zu nehmen. Der Arbeiter hat jedoch verständlicherweise etwas dagegen. Gebt ihm die gefundene Zeitung. Dort ist ein Hinweis auf ein hochdotiertes Pferderennen abgedruckt. Der Arbeiter verläßt daraufhin seine Grube, um Geld auf ein Pferd zu setzen. Die beste Gelegenheit für euch, den Werkzeugkasten zu krallen. Darin findet ihr einen Hebel, um Kanaldeckel zu öffnen. Also nichts wie zurück zum Gulli. Öffnet ihn und verschwindet in der Versenkung.

SPIEL REGELN

Damit ihr in Zukunft möglichst schnell und sicher zu Eurem Geld kommt, hier unsere Spielregeln für die POWER-TIPS-Seiten: Jeder veröffentlichte Tip wird mit einer Prämie belohnt. Für einfache Cheats gibt's 40 Mark, für die Power-Prämien machen wir 777 DM locker. Zwischen diesen Marken ist alles drin. Der Betrag hängt von Umfang, Aktualität und Gehalt eurer Arbeit ab. Sollten mehrere gleichwertige Lösungen zum gleichen Spiel eintrudeln, entscheidet das Datum des Poststempels. Bitte gebt bei allen Einsendungen Bankverbindung (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl, Halter des Kontos) an, damit ihr euer Geld ohne Umwege bekommt. Wer sichergehen will, teilt uns seine Telefonnummer mit. Sollten wir Fragen haben, bekommt ihr einen Anruf von POWER PLAY.

Es gibt immer wieder Schlaumeier, die aus älteren Ausgaben, Konkurrenzblättern und professionellen Lösungshilfen abschreiben. Macht Euch nicht die Mühe und erspart uns und Euch damit unnötigen Ärger und Arbeit "Fälschungen" landen im Papierkorb! Bitte keine Tips mit Fax schicken! Faxe sind oft unleserlich und wandern dann ebenso in den Abfalleimer.

Verschönert ihr eure Lösungen mit Zeichnungen, dann benutzt bitte weißes Papier ohne Linien oder Karos und nehmt einen schwarzen Stift. Noch lieber sind uns natürlich mit Malprogrammen angefertigte und ausgedruckte Karten und Level-Übersichten. Sollte irgendwo auf eurer Festplatte ein Schreibprogramm schlummern, dann schickt uns die Texte auf Diskette. Ob Word, Winword, Works oder Mikado ist uns egal, wir können fast jedes Format konvertieren. Bei mehreren eingegangenen Lösungen zu einem Spiel nehmen wir die qualitativ beste, bei gleichwertigen Tips (z. B. Cheats oder Hexcodes entscheiden wir per Datum des Poststempels/Eingangsstempels.

Schickt eure Meisterwerke bitte an folgende Adresse:

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: Tips & Tricks
Postfach 1304
85531 Haar bei München

Wie euch vielleicht schon aufgefallen ist, veröffentlichen wir seit kurzem am oberen Seitenrand bzw. im Infokasten zu jedem Preview, zu jedem Test oder zu jeder Newsmeldung entsprechende Kontaktmöglichkeiten – entweder, indem wir die WWW-Homepage angeben oder die Hotline des Herstellers. Da seid ihr meist schnell und kompetent bedient.

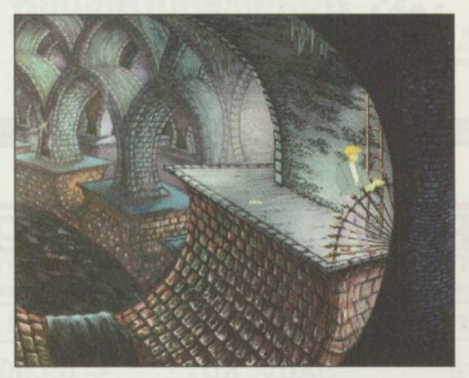






4. In der Kanalisation:

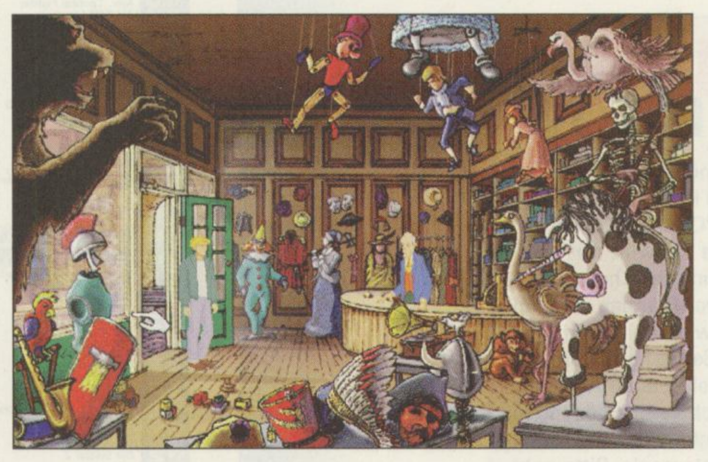
In der Kanalisation findet ihr eine Clownsnase, einen Stoffetzen und ein Taschentuch. Sollten dies Spuren des Flüchtigen sein? Verstaut die Teile und verlaßt die Kanalisation durch den zweiten Kanalschacht. Oben angekommen, trefft ihr auf einen alten Kriegsveteranen. Zeigt ihm die Visitenkarte, die euch der Inspektor gegeben hat. Der Veteran gibt sich gleich viel umgänglicher und ist erfreut, der Polizei zu helfen. Zeigt ihm die Funde aus der Kanalisation. Er verrät euch den Namen und die Telefonnummer des Schneiders, von dem der Anzug des Mörders stammt. Verlaßt den Innenhof und telefoniert von der Baustelle aus. Ruft den Schneider an. Todrick ist momentan noch nicht sehr entgegenkommend. Telefoniert darauf mit Nicole und laßt euch ihre Adresse geben. Macht euch dann auf den Weg zu Nicos Appartement.



Paris von unten – die Kanalisation

5. Die Jagd geht weiter:

Vor dem Haus sitzt eine Blumenverkäuferin. Sprecht mit ihr und laßt euch erklären, wie die Haustür zu öffnen ist. In Nicos Appartement zeigt ihr ihr die Pappnase, das Taschentuch und den Stoffetzen. Sie gibt euch daraufhin ein Foto des Mörders und gibt den Hinweis auf einen Kostümverleiher. Plaudert noch ein wenig mit ihr und nervt dann den Schneider ein zweites Mal. Er ist bereit euch zu helfen, wenn ihr ihm den Namen des Clowns verratet. Verlaßt Nicos Wohnung und besucht den Kostümverleih. Dort redet ihr mit dem Verkäufer und zeigt ihm das Papiertaschentuch und das Foto. Ihr erfahrt den Namen des Mörders. Er heißt Khan. Der Verkäufer schenkt euch zum Abschied noch einen Elektroschocker. Begebt euch nun zur Polizei und informiert Mouet und Inspektor Rosso über den Stand der Ermittlungen. Von hieraus könnt ihr auch den Schneider ein drittes Mal anrufen. Endlich verrät er euch den Aufenthaltsort des Mörders: das Hotel Ubu. Also nichts wie hin!



Der Schneider des Clown-Kostüms ist endlich bereit, euch bei der Suche nach dem Mörder zu helfen

6. Im Hotel Ubu:

Vor dem Hotel lungern zwei finstere Gestalten herum: Flap und Guido. Redet nicht mit ihnen, sondern begebt euch gleich in die Eingangshalle. Geht zum Portier und sprecht ihn an. Zeigt ihm das Foto und fragt ihn aus. Er ist nicht bereit, die Zimmernummer zu verraten. Versucht, euch den Schlüssel auf eigene Faust zu holen. Dies geht jedoch daneben. Geht in den vorderen Teil und sprecht mit der Dame am Flügel. Sie stellt sich als sehr hilfsbereit heraus, ist sie doch von dem Mörder enttäuscht worden. Zeigt ihr auf jeden Fall das Foto von Khan. Nun klickt ihr das Schlüssel-Icon an. Die Dame wird euch helfen, an den Schlüssel zu kommen. Sie geht mit euch zum Empfangstresen und verwickelt den Portier in ein Gespräch. Dieser verläßt für kurze Zeit den Raum. Diese Gelegenheit müßt ihr nutzen. Schnappt euch den Schlüssel und geht in den ersten Stock. Hier öffnet ihr die erste Tür auf der rechten Seite. Betretet das Zimmer und steigt aus dem Fenster. Balanciert auf dem Sims bis zum Nachbarzimmer. Steigt hier ein; ihr befindet euch im Zimmer des Mörders! Durchsucht es und öffnet die Zimmertür. In diesem Moment seht ihr Khan den Flur entlang kommen. Versteckt euch im Schrank und haltet die Luft an. Nachdem der Verbrecher das Zimmer verlassen hat, durchsucht ihr seine Hose auf dem Bett. Ihr findet einen Ausweis und ein Streichholzmäppchen. Verlaßt den Raum und geht ins Erdgeschoß. Redet mit dem Professor, der gerade Zeitung liest. Zeigt ihm während des Gesprächs das Streichholzmäppchen. Danach sprecht ihr wieder mit der Lady und präsentiert ihr eure Fundstücke. Ihr erfahrt, daß Khan etwas im Hoteltresor hinterlegt hat. Geht zum Portier und versucht an den Safe heranzukommen, indem ihr ihm den Ausweis zeigt. Doch da das nicht funktioniert, kehrt ihr zur Lady zurück und gebt ihr den Ausweis. Sie wird sich schon um die Sache kümmern. Ihr besorgt euch eine Schriftrolle aus dem Tresor. Geht zurück ins Obergeschoß auf den Fenstersims. Laßt die Schriftrolle in den Hinterhof fallen. Kehrt in die Eingangshalle zurück. Ein kurzer Anruf bei Nicole und ihr könnt das Hotel verlassen. Draußen stürzen sich Flap und Guido auf euch und durchsuchen eure Taschen. Da sie aber nichts finden können, lassen sie euch gehen. Holt die Schriftrolle aus dem Hinterhof und kehrt zu Nicole zurück.



Über den Dächern von Paris. Im Hotel Ubu herrschen seltsame Sitten. Statt die Tür zu benutzen, muß sich der Held mit dem sehr schmalen Fenstersims begnügen.

7. Die alte Schriftrolle:

Erst hier öffnet ihr die Schriftrolle. Es handelt sich um eine mittelalterliche Handschrift. Sie wird mit dem Ritterorden der Templer in Verbindung gebracht. Nico erzählt euch die Geschichte des Ordens. Zeigt Nico das Streichholzmäppchen und den Ausweis. Danach untersucht ihr die Schriftrolle genauer. Von Nico erfahrt ihr, daß im Museum von Crune ihr Freund Lobineau arbeitet, der sich mit derartigen Schriftrollen bestens auskennt. Verlaßt das Appartement und begebt euch direkt ins Museum. Nicos Freund ist zwar nicht im Hause, dafür aber ein nervender Hilfshausmeister. Redet mit ihm und untersucht danach das Dreibein in der Vitrine. Es ist in Irland gefunden worden und auch in der Schriftrolle aufgezeichnet, die ihr Khan abgejagt habt. Verlaßt das Museum und stattet der Polizei einen Besuch ab. Dem Gendarm zeigt ihr das Streichholzmäppchen. Meldet ihm auch den Überfall der Ganoven Flap und Guido. Inspektor Rosso wird euch Näheres über das Paar erzählen. Verlaßt die Polizeiwache und kehrt zu Nico zurück. Sie zeigt euch einen Prospekt über Ausgrabungen in Irland. Ein Professor Peagram untersucht hier ein altes Templerkloster. Diese Gelegenheit müßt ihr nutzen; nichts wie auf nach Irland.

III Irland:

1. Der Lügner:

Ein Bus setzt euch in dem irischen Dörfchen Lochmarne ab. Am Eingang zum Pub steht der Junge Macquire. Geht auf ihn zu und sprecht ihn an. Er erzählt von einem Gespenst im Schloß. Vergeßt nicht, den Elektroschocker an dem Jungen zu testen. Betretet den Pub und plaudert mit den Gästen. Rechts in der Ecke sitzt der alte Ron. Redet mit ihm. Auch er hat den Geist gesehen. Es stellt sich heraus, daß Macquire und Ron sich gegenseitig für den Geist gehalten haben, als sie sich eines Abends an der Ruine begegneten. Der Mann links an der Theke heißt O'Brien. Er erzählt euch mehr über die Ausgrabungen. In der Mitte des Raumes sitzt der nervöse Sean Fitzgerald. Er erklärt euch, daß er nichts über die Ausgrabungen weiß. Redet mit Doyle, der neben O'Brien an der Theke lehnt. Auch er weiß etwas über Peagram. Allerdings müßt ihr ihm vorher ein Bierchen spendieren. Doyle erzählt, daß Fitzgerald bei den Ausgrabungen dabei gewesen ist. Fitzgerald hat euch also belogen. Konfrontiert ihn mit Doyles Aussage. Sean streitet weiterhin alles ab. Kehrt zu dem jungen Macquire zurück. Auch er hat Fitzgerald bei den Ausgrabungen gesehen. Jetzt habt ihr ihn. Fitzgerald hat keine Wahl mehr: Er gibt zu, daß er für Peagram gearbeitet hat. Er hat sogar ein Päckchen von ihm erhalten. Fragt ihn nach dem Paket. Er hat den Auftrag, das Päckchen einem gewissen Marquet zu übergeben. Fitzgerald wird der Boden jetzt zu heiß: Er rennt aus dem Pub.

2. Der Fund des Edelsteins:

Draußen hört ihr ein Krachen. Macquire stürzt in den Pub: Fitzgerald ist entführt worden. Verlaßt den Pub und laßt euch von Macquire das Geschehene berichten. An der Wand erkennt ihr einen aufgebrochenen Sicherungskasten. Legt den Hebel um und betretet die Kneipe. Bei dem Barkeeper bestellt ihr ein Bier. Doch die Bierpumpen sind ausgefallen. Als kurz darauf auch noch die Spülmaschine ausfällt, zeigt ihr dem Wirt euren Ausweis aus dem Hotel. Er beauftragt euch, die Spülmaschine zu reparieren. Hier-

zu benötiget ihr die Drahtschlinge, mit der Ron herumspielt. Zwischen zwei Niesern schnappt ihr euch das Teil und befestigt es am Stecker der Spülmaschine. Geht nun in den Keller des Pubs und legt den Hebel am rechten Bildrand um: Die Falltür vor dem Pub läßt sich jetzt öffnen. Erledigt das und kehrt in den Keller zurück. Hier ist es nun hell genug, um sich genauer umzuschauen. Unterhalb der Falltür seht ihr das Päckchen von Fitzgerald. Darin befindet sich der Edelstein aus der Schriftrolle.

3. Der Weg ins Schloß:

Geht wieder nach oben. Auf der Theke liegt ein grünes Handtuch. Sobald Doyle den Arm hebt, schnappt ihr es euch. Verlaßt den Pub und folgt dem Feldweg bis zu einem Heuwagen. Hier findet ihr den Onkel von Fitzgerald. Überzeugt ihn, seinen Neffen zu suchen. Sobald er abgehauen ist, steigt ihr auf den Heuwagen. Links neben euch findet ihr eine brüchige Mauerstelle. Stoßt das

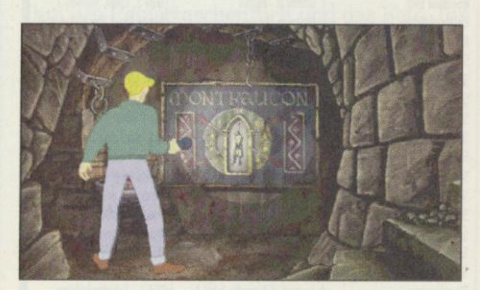


Der Wächter ist ganz schön bockig

Kanalwerkzeug hinein und schwingt euch über die Mauer. Drüben erwartet euch ein bösartiger Ziegenbock. Lauft auf die Leiter zu, bis der Ziegenbock angreift. Klickt dann auf den rostigen Pflug in der Ecke. Die Leine der Ziege verheddert sich in den Pflugscharen und ihr habt freie Bahn, in die Kapelle hinabzusteigen.

4. Die alte Kapelle:

Auf dem Fußboden steht eine Figur. Kippt die Statue um und richtet sie wieder auf. Die Stäbchen am Rücken der Figur haben einen sauberen Abdruck im Sand hinterlassen. Nehmt jetzt den Gips, der auf dem Tisch



Ein Tip, der zurück nach Paris führt

steht, und schüttet ihn in die Form. Jetzt müßt ihr zurück zum Pub und im Keller das Handtuch mit Wasser tränken. Wieder in der Kapelle, wringt ihr das Handtuch über dem Gips aus. Der Abdruck wird schnell hart und läßt sich hochheben. Setzt die Form an die dafür vorgesehene Stelle links der Tür. Die Tür öffnet sich und ihr betretet ein geheimes Gewölbe. An der Wand ist ein Bild von einem Gehängten und das Wort "Montfaucon" zu sehen.

IV Paris:

1. Nachforschungen:

Wieder in Nicos Appartement, zeigt ihr den Edelstein. Begebt euch ins Museum und redet mit André. Ihr gebt ihm die Adresse von Nico. Er verspricht euch, sich die Karte anzusehen. Geht jetzt zum Montfaucon und plaudert mit dem Polizisten. Dies ist der Ort, an dem Hunderte von Templern im Jahre 1314 durch die Inquisition starben. Geht in die Kirche und untersucht das Standbild des Templers. Er hält eine Schriftrolle, durch die ihr einen Ausschnitt des großen Bleiglasfensters sehen könnt. Besucht wieder die Polizei und fragt nach Marquet. Ihr erfahrt, daß er im Krankenhaus liegt.

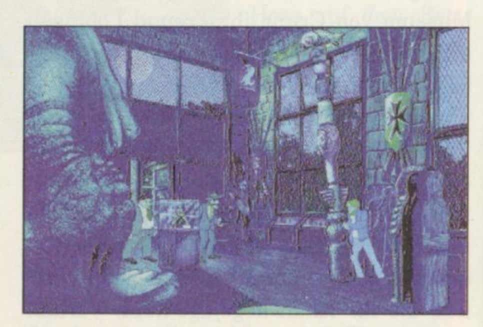
2. Ein Krankenbesuch:

Im Krankenhaus sprecht ihr mit der Dame an der Rezeption und zeigt ihr den Ausweis von Khan. Die Schwester schickt euch zu Schwester Grendel. Nehmt den Gang links und plaudert mit Sam, dem Hausmeister. Unterbrecht die Stromversorgung der Bohnermaschine, indem ihr den Stecker zieht. Während Sam nach Mr. Shiny sieht, öffnet ihr das Kämmerchen neben der Bohnermaschine und nehmt euch den Arztkittel. Jetzt verlaßt ihr das Bild durch die hintere Tür am linken Bildschirmrand. Ihr befindet euch nun auf der Station von Schwester Grendel. Sie überreicht euch ein Blutdruckmessgerät. Kehrt zurück in die Eingangshalle und sprecht mit dem Chefarzt.
Er gibt seinen Neffen Benoir in eure Obhut. Ihr kehrt mit ihm zu Schwester Grendel zurück. Versucht nun, den Raum nach rechts zu verlassen. Mr. Sopmash fordert euch aber auf, seinen Blutdruck vorher zu messen. Übertragt diese Aufgabe dem jungen Arzt.



Der Arztkittel wärmt zwar nicht, aber hilft

Während dieser den Blutdruck mißt, stehlt ihr euch rechts aus dem Bild. Redet mit der Wache und betretet das Krankenzimmer. Marquet hält euch für einen Komplizen und beauftragt euch, den Edelstein zum Großmeister zu bringen. Außerdem erfahrt ihr von dem bevorstehenden Raub des Dreibeins. Bevor ihr Näheres erfahren könnt, stirbt Marquet durch einen falschen Arzt.



Die späte Rache des Totempfahls

3. Der Diebstahl des Dreibeins:

Wieder in Nicos Wohnung berichtet ihr vom Stand der Dinge. Geht ins Museum und warnt André vor dem Einbruch. Da er euch nicht glaubt, müßt ihr die Rettung des Dreibeins selbst in die Hand nehmen. Öffnet in einem unbeobachteten Augenblick das Fenster mit der Handkurbel. Während der Museumswärter das Fenster wieder schließt, schlüpft ihr in den Sarkophag und wartet bis zur Nacht. In der Nacht brechen Flap und Guido ins Museum ein. Wenn ihr den Sarkophag verlassen habt, klickt ihr auf den Totempfahl. Der Pfahl stürzt auf die Vitrine und der Überfall ist vereitelt. Bei Nico erfahrt ihr, daß sie das Dreibein in ihren Besitz gebracht hat. Inzwischen hat auch Lobineau die Schriftrolle untersucht und bittet euch, ihn im Museum zu besuchen. Dort angekommen erzählt er, daß das Wappen auf der Karte spanischen Ursprungs ist und zur Familie der de Vasconcellos gehört. Kurz zurück zu Nico und dann auf nach Spanien.

V Spanien:

Durch den Torbogen betretet ihr das Anwesen der de Vasconcellos. Ein Gärtner sprengt den Rasen. Versucht ihn auszufragen. Viel erfahrt ihr nicht. Begebt euch auf die linke Seite des Anwesens und unterbrecht die Wasserzufuhr mit dem Blutdruckmeßgerät aus dem Krankenhaus. Sobald der Gärtner verschwunden ist, betretet ihr das Haus. Geht durch den rechten Gang zum Hundezwinger und scheucht die Wachhunde auf. Danach versteckt ihr euch hinter der Rüstung im Flur. Sobald der Gärtner nach den Hunden sieht, verschwindet ihr im Obergeschoß. Hier trefft ihr auf die Gräfin. Sprecht mit ihr über das alte Schachspiel. Sie berichtet euch von einem Fluch und führt euch zum Familienmausoleum. Dort nehmt ihr die Bibel und untersucht die Glasfläche. Es erinnert verteufelt an ein Schachbrett. Teilt eure Entdeckung der Gräfin mit. Sie holt daraufhin ihre Schachfiguren. Im folgenden Rätsel muß der rote König matt gesetzt werden. Hierzu setzt ihr den weißen Läufer nach ganzen oben. Den König setzt ihr auf das Feld unter den roten Springern. Euren eigenen Springer platziert ihr in der Mitte des Feldes. Ein Geheimfach öffnet sich. Darin liegt der uralte Kommunionskelch der Familie, den ihr nach Frankreich mitnehmt, um mehr über das Schicksal des verschwundenen Don Carlos in Erfahrung zu bringen.



Ein Plausch mit der Gräfin

VI Paris:

1. George der Jongleur:

Wieder in Paris berichtet ihr Nico von euren Abenteuern in Spanien. Danach begebt ihr euch direkt zum Montfaucon. Ein Jongleur unterhält die Touristen. Sprecht mit ihm und versucht ebenfalls zu jonglieren. Danach redet ihr mit dem Gendarm. Zeigt ihm die Clownsnase. Er bringt euch auf einen schier unglaublichen Einfall. Quatscht erneut mit dem Clown und jongliert diesmal mit der roten Nase im Gesicht. Der Erfolg ist umwerfend. Der Clown zieht ab und läßt einen Ball zurück, den ihr in euren Taschen verschwinden laßt. Auch der Polizist beendet seine Pause und geht. Eine bessere Chance gibt es nicht: Nehmt den Kanalhebel und verschwindet in der Tiefe.

2. Die Katakomben von Montfaucon:

In der Kanalisation betretet ihr den Wartungskahn und benutzt den Schiffskran. Mit dem Kanalhebel schlagt ihr ein Loch in den rechten Torbogen. Drückt den Hebel hinter der Wand. Die Geheimtür wird sich ein Stückchen öffnen. Befestigt den Haken vom



Die Verschwörung der Templer

Schiff an der Geheimtür und betätigt die Winde. Die Tür wird aus der Verankerung gerissen; der Weg ist frei. Ihr befindet euch nun in einer Höhle. Durch einen Spalt an der Seite fällt Licht hinein. Seht hindurch und lauscht. So werdet ihr Zeuge eines Geheimtreffens der Templer.
Der Orden möchte sich neu formieren und die Weltherrschaft an sich reißen. Dafür brauchen sie jedoch die Gegenstände, die auf der Karte abgebildet waren. Einer der Männer ist mit einem dieser Gegenstände in Syrien verschwunden, ein gewisser Clausner. Ein erneuter Blick durch den Spalt zeigt, daß die Sitzung beendet wird. Vergewissert euch ein drittes Mal, daß die Höhle jetzt leer ist und folgt dem Pfad in die Grotte. Hier angelangt, stellt ihr das Dreibein auf den Steinsockel und setzt den Edelstein darauf. Das Licht bricht sich daraufhin im Edelstein und bildet das Wort "Marib".
Zurück in Nicos Wohnung erfahrt ihr von ihr, daß es sich bei "Marib" um ein Dorf in Syrien handelt. Zögert nun keine Sekunde und fliegt ab.

VII Syrien:

1. Der Club Alamut:

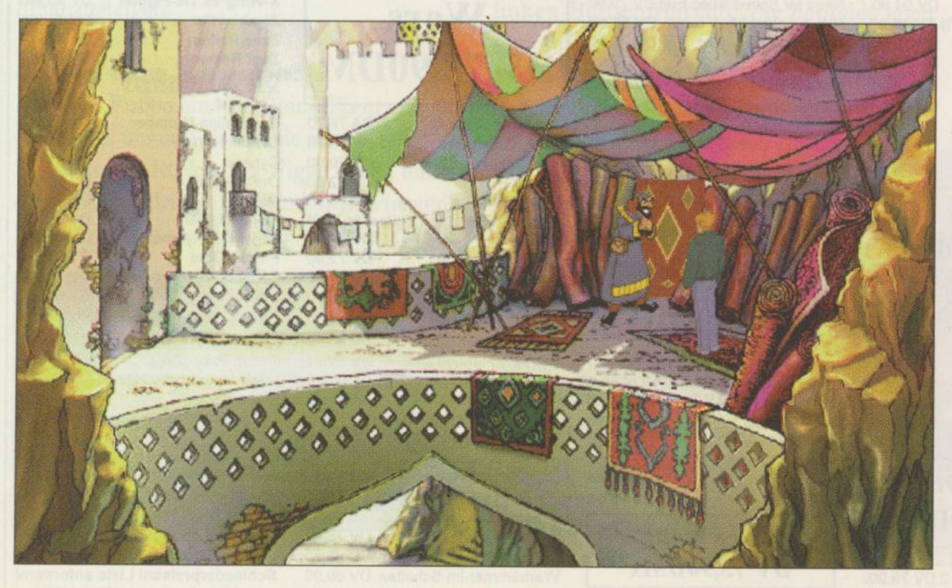
Wenn ihr in Syrien ankommt, steht ihr neben einem Plunderstand. Geht sofort rechts aus dem Bild und dort in den schmalen Gang neben dem Kebab-Stand. Durch den Gang kommt ihr zu einem Teppichhändler, dem ihr das Streichholzmäppchen zeigt. Er weist euch daraufhin den Eingang zum Café Alamut. Im Café trefft ihr Ultar, "den beste Taxifahrer von Welt". Er kennt sogar Khan und Clausner. Beide wollten zum Bullshead-Hill. Er bietet euch an, euch ebenfalls dort hinzufahren. Jetzt müsst ihr nur noch 50 Dollar auftreiben...

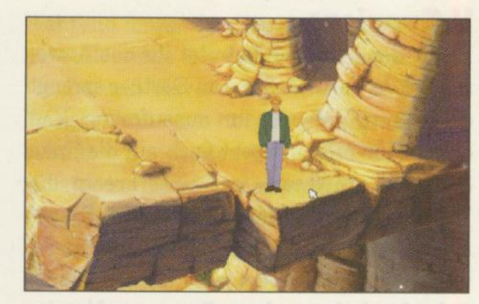
2. Die Rettung der Klobürste:

Versucht die Tür auf der rechten Seite zu öffnen. Ihr erfahrt, daß die Toilette abgeschlossen bleibt, solange die „heilige" Toilettenbürste nicht wieder auftaucht. Verlaßt das Café und betrachtet den Kebabverkäufer Arto. Ihr stellt fest, daß die dringend gesuchte Bürste in seinem Besitz ist. Geht jetzt zu dem kleinen Jungen am Plunderstand und plaudert ein wenig. Er heißt Nejo und bietet euch seine Hilfe an, wenn ihr ihm dafür etwas gebt. Gebt ihm den roten Jonglierball, den ihr George geklaut habt. Er bringt euch daraufhin einen nicht ganz feinen Satz auf Arabisch bei, den ihr zu Arto sagt. Nachdem Arto mit einem Fleischermesser hinter euch hergerannt ist, geht ihr wieder zu Nejo, der euch inzwischen die Bürste beschafft hat. Geht jetzt wieder zum Café und gebt die Bürste ab. Ihr erhaltet den Toilettenschlüssel. In der Toilette öffnet ihr den Tuchspender mit dem Schlüssel und entnehmt das Handtuch.

3. Die falsche Statue:

Kehrt zu Nejo zurück, der mit dem roten Ball spielt. Streichelt die Katze und betätigt die Klingel auf dem Tisch. Der Vater von Nejo erscheint, der Ball wird abgelenkt und trifft die Katze, die die kleine Gipsstatue vom Regal wirft. Nehmt die Statue und redet mit Nejo. Benutzt das Taschentuch mit der Gipsstatue, um sie älter erscheinen zu lassen. Sprecht nun mit den beiden amerikanischen Touristen Dwain und Pearl und bietet ihnen die Statue als Antiquität an. Dwain wird sie euch für 50 Dollar abkaufen. Jetzt geht ihr wieder ins Café und gebt Ultar das Geld. Ihr geht zu seinem Taxi. Leider ist der Keilriemen gerissen. Gebt ihm das Handtuch und ab geht die Fahrt.





Bis hierhin und keinen Schritt weiter

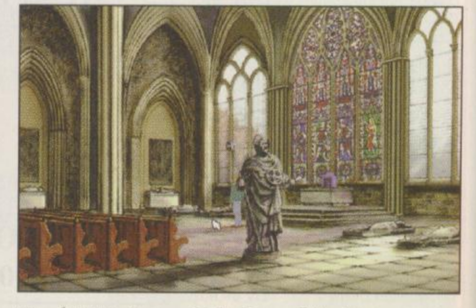
4. Die Linse der Tempelritter:

Auf dem Bullshead-Hill brecht ihr einen Ast vom trockenen Baum und befestigt ihn am Rest des Toilettenhandtuchs. Ihr habt nun ein Seil mit Widerhaken, mit dem ihr die Felsspalte hinabsteigen könnt. Ihr landet auf einem Felsvorsprung. An der rechten Seite ist eine Geheimtür in den Felsen eingelassen. Zieht ihr an dem Ring in dem kleinen Loch, öffnet sich die Tür. Drinnen findet ihr die Leiche Clausners. Er trägt eine Linse bei sich. Untersucht nun den Steinkopf und die Wandtafel. Plötzlich betritt Khan die Szene und zwingt euch mit vorgehaltener Waffe nach draußen zu gehen. Im folgenden Gespräch beantwortet ihr alle Fragen mit "ja". Nur auf die Frage, ob Clausner etwas bei sich hatte, antworten ihr mit "nein". Danach werdet ihr gefragt, ob ihr wie ein Mann oder wie ein Hund sterben möchtet. Ihr zieht die männlich heldenhafte Variante vor. Khan möchte euch dafür als Anerkennung die Hand reichen. Doch auf diesen Moment habt ihr nur gewartet. Benutzt den Elektroschocker und springt über die Klippe, bevor Khan sich erholt hat. Ultar bringt euch nach Marib zurück und ihr macht euch auf den Weg nach Frankreich.

VIII Paris:

1. Das Grab von Don Carlos:

Wieder in Paris berichtet ihr Nico von euren Erlebnissen in Arabien. Begebt euch danach zum Montfaucon. Setzt die Linse in die Schriftrolle der Statue ein und blickt hindurch. In dem Bleiglasfenster seht ihr nun das versteckte Bild eines Templers. Redet



Nachhilfe in gothischen Kirchen

mit dem Priester und gebt ihm den Kelch. Er wird ihn für euch polieren. Auf dem polierten Kelch erblickt ihr ein Wappen. Der Priester erkennt das Wappen und zeigt auf ein Grab, in das das Wappen eingemeißelt ist. Untersucht das Grab. Ihr werdet einige Bibelstellen finden. Dies ist die letzte Ruhestätte des Don Carlos.



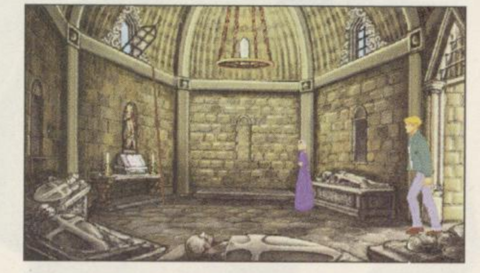
Nach der Ausgrabung in Paris, führt euch der Weg wieder zurück ins sonnige Spanien. Eine Partie Schach und ein paar Grufties erwarten Euch dort.

2. Die Ausgrabungsstätte des Baphomet:

Verlaßt die Kirche und berichtet Nico von euren Erlebnissen. Sucht danach André im Museum auf. Befragt ihn über die dreiköpfige Statue aus Syrien. Er erzählt euch, daß in Paris eine ähnliche Statue gefunden wurde und gibt euch die genaue Adresse der Ausgrabungsstätte. Sie ist jetzt in der Übersichtskarte verzeichnet und ihr solltet euch sofort auf den Weg machen.

3. Der Wachmann und der Bauarbeiter:

Bei der Ausgrabungsstätte redet ihr zuerst mit dem Bauarbeiter. Dann geht ihr durch das geöffnete Gatter nach unten in den Keller. Vor der Tür zur Ausgrabungsstelle wurde ein Wachmann postiert. Untersucht den Raum und redet mit dem Wachmann. Dreht dann den Thermostat an der Wand aus. Der Wachmann zieht sich Handschuhe an. Versucht nun die ihm gegenüberliegende Tür zu öffnen. Er wird euch darauf hinweisen, daß die Toilette verschlossen ist. Auf Anfrage rückt er den Schlüssel heraus. Ihr schließt die Toilette auf und klickt aufs Waschbecken. Ihr nehmt die Seife und drückt den Schlüssel hinein, um einen Abdruck zu erhalten. Dann streut ihr den Rest des Gipses auf die Seife und haltet sie unter den Wasserhahn. Dann laßt ihr den Gips mit Hilfe des Handtrockners hart werden. Der Gipsschlüssel muß noch einen natürlicheren Anstrich bekommen, bevor er dem Original zum Verwechseln ähnlich sieht. Ihr verlaßt die Toilette und ruft bei Nico an, damit sie für euch den Bauarbeiter von seinem Eimer weglockt. Während sie den Bauarbeiter am Telefon festhält, nutzt ihr die Gelegenheit und taucht den Schlüssel in den Farbeimer. Ihr geht wieder in den Keller und holt euch noch einmal den Toilettenschlüssel vom Wachmann. Auf der Toilette tauscht ihr Original und Kopie gegeneinander aus und gebt anschließend den Schlüssel dem Wächter zurück. Jetzt muß nur noch der lästige Wachmann verschwinden. Noch einmal klingelt ihr bei Nicole an. Sie ruft kurze Zeit später zurück und schickt den Wachmann los, den Bauarbeiter zu holen. Wachmann und Bauarbeiter geraten daraufhin in einen Streit und geben euch damit Gelegenheit, in die Ausgrabungsstätte einzudringen.



Die Gruft der spanischen Famillie

4. Die Spiegelung im Kelch:

Im Ausgrabungsraum findet ihr einen Kopf, der dem in Syrien sehr ähnlich sieht. Auf dem Fußboden befindet sich außerdem ein verzerrtes Muster. Stellt nun den blank polierten Kelch in das Zentrum dieses Musters. Es erscheint das Bild von einer Kirche. Wieder bei Nico erzählt ihr die Neuigkeiten. Es ist jetzt an der Zeit, der Gräfin einen Besuch abzustatten und ihr den Kelch zurückzubringen.

IX Spanien:

1. Das Mausoleum:

Im Garten der de Vasconcellos sucht ihr als erstes den Gärtner Lopez auf. Danach betretet ihr das Haus und sprecht mit der Gräfin. Ihr nehmt Lopez' Rasierspiegel aus dem Kämmerchen und geht dann in Richtung Mausoleum. Dort nehmt ihr die Bibel an euch und schließt das Fenster mit der Stange. Bindet das Papiertaschentuch ans Ende der Stange und entzündet es an der Kerze. Dann entflammt ihr die große Kerze im Leuchter. Die heruntergebrannte Kerze gibt einen Steinschlüssel frei. Ihr geht zur Gräfin und zeigt ihr Schlüssel und Bibel. Dann sucht ihr gemeinsam die Bibelstellen heraus, die auf dem Grab von Don Carlos erwähnt wurden. Diese verraten vielleicht das Versteck der Kinder.

2. Der alte Brunnen:

Ihr sucht ein zweites Mal Lopez auf und fragt ihn nach dem alten Brunnen. Leider kennt er den genauen Standort des Brunnens nicht und ihr müßt unter die Wünschelrutengänger gehen. Den passenden Ast findet ihr am Haselnußstrauch links neben dem Haus. Ihr laßt euch von Lopez in die hohe Kunst der Wünschelrute einweisen und macht euch an die Arbeit. Ihr findet dann tatsächlich den Brunnen – wenn auch nicht auf die geplante Weise – und steigt hinab.

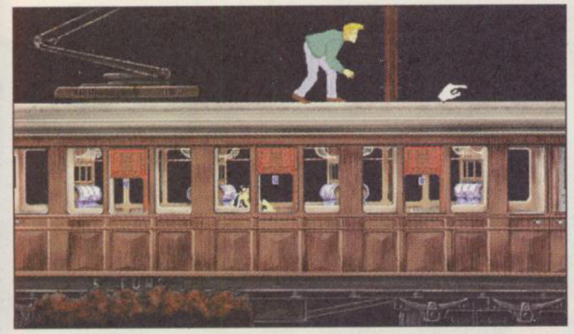
3. Der Fund der Kinder:

Dort untersucht ihr das Löwenmaul. Bewegt einen lockeren Zahn im Maul des Tieres und springt rasch ein paar Schritte zurück. Hinter der eingestürzten Tür befindet sich eine weitere Tür. Sie liegt im Dunkeln und kann daher nicht untersucht werden. Stellt euch mit dem Rasierspiegel unter die Öffnung des Brunnens und lenkt das Licht auf die Tür: ein Schloß wird sichtbar. Steckt den Steinschlüssel in die Tür und betretet den dahinter liegenden Raum. Hier findet ihr schließlich die fehlende Schachfigur und die beiden vermißten Kinder. Außerdem entdeckt ihr an der Wand eine Art Schlachtgemälde auf einem Schachbrett. Ihr berichtet der Gräfin von eurer Entdeckung und kehrt danach nach Paris zurück. Bei Nicole trefft ihr André. Gemeinsam besprecht ihr das weitere Vorgehen. Das Wandbild ist ein Hinweis auf Schottland. Also los!

X Schottland:

1. Die Entführung im Zug:

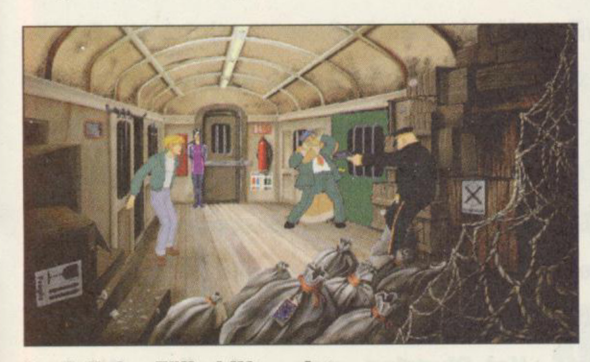
Nico und George sitzen im Zug nach Bannockburn. Im Abteil ist noch eine ältere Dame. Unterhaltet euch zuerst mit Nico und dann mit der Lady. Ihr versucht das Abteil zu verlassen, aber da kommt auch schon der Schaffner und kontrolliert die Fahrkarten. Nachdem er wieder gegangen ist, verlaßt auch ihr das Abteil, um euch ein wenig umzusehen. Im Nachbarabteil sitzen zwei Fußballfans, mit denen ihr euch unterhaltet. Danach geht ihr den Gang weiter nach links bis in den nächsten Waggon. Dort trefft ihr auf Guido und beschließt kurzerhand den Rückzug. Ihr geht wieder zu eurem Abteil, aber Nico und die alte Dame sind verschwunden.



Nach S-Bahn Surfen, jetzt Zug-Rodeo

2. Nicos Rettung:

Ihr geht zu euren Fußballfreunden und erklärt ihnen die Situation. Dann öffnet ihr das Fenster und schwingt euch behende auf das Dach des Waggons. Ihr geht nach rechts und springt auf den letzten Wagen. Klettert die Leiter an der Seite herunter, stoßt die Tür auf und schon seid ihr wieder mitten im Geschehen. Bevor Ecklund dazu kommt, sie zu erschießen, zieht ihr die Notbremse an der linken Wagenwand. Redet mit dem tödlich verwundeten Khan und verlaßt den Wagen durch die linke Tür. Nico wird euch zurückrufen und ihr bindet sie los. Gemeinsam steigt ihr aus dem Zug.



Im Fall der Fälle hilft meistens nur eine gute Notbremse weiter


hassen.
Microsoft
SideWinder game pad
Microsoft
SideWinder 3D Pro
Microsoft
Na ja, und die Möglichkeit, verschiedene Spielfunktionen wie etwa Treten, Spucken, Beißen, Schießen durch Makros auf einen einzigen Knopf zu legen, könnte Dich eventuell unbesiegbar machen. Aber müssen Dich Deine Freunde gleich dafür hassen? Gib ihnen noch eine letzte Chance: Schließlich kann man bis zu 4 Game Pads verbinden und so fein gegeneinander spielen. Wenn Deine Freunde das ablehnen, such Dir neue. Mehr Infos gibt's unter:
http:// www.microsoft.de/produkte/hometower
Where do you want to go today?™
Microsoft®
REMPEN & PARTNER. Alle mit ® und TM gekennzeichneten Produkte/Namen sind Marken oder eingetragene Marken der Microsoft Corporation.

3. Die alte Kirche:

Dies ist die Kirche, die sich im Kelch gespiegelt hat. Durch den Torbogen geht's zum Innenhof. Unterhaltet euch mit Nico. Sie hat Khans Handtasche, die mit Plastiksprengstoff gefüllt ist. Um die Tür zu öffnen, untersucht ihr erst einmal den Schutthaufen in der Ecke. Dann dreht ihr an der Kurbel des Zahnradmechanismus. Die Kurbel bricht ab und ihr könnt das kleine Zahnrad entnehmen. Ihr steckt nun beide Zahnräder in die Augen des Dämon und die Kurbel in dessen Maul; kurbelt nun, bis sich die Tür öffnet.

4. Das Ritual der Templer:

Hinter der Tür liegt ein Raum, der mit uraltem Schwarzpulver angefüllt ist. Redet wieder mit Nico und folgt ihr dem Gang weiter ins Innere. Ihr werdet Zeuge des Templer rituals. Als amn euch entdeckt, flieht ihr. Auf der Flucht stellt sich euch Guido in den Weg. Bevor er euch mit dem Messer attackieren kann, nehmt ihr die Fackel rechts von euch und werft sie auf das Schwarzpulver. Zwar ist das Schwarzpulver schon längst nicht mehr explosiv, aber Nico nutzt die Gelegenheit und wirft den Plastiksprengstoff hinzu. Ihr flüchtet ins Freie. Eine ohrenbetäubende Explosion folgt und sprengt die letzten Reste der Kirche in die Luft. Die Templer sind vernichtet und das Spiel ist gelöst.

Space Hulk

Aus der Redaktion kommt folgender Cheat zum zweiten Teil von Space Hulk: Vengeance of the Blood Angels.
In dem Bildschirm mit den zwei Türen , müßt ihr "INEEDHELP" eingeben. Jetzt seid ihr in der Lage aus folgenden Optionen zu wählen:

Invincible Player –
Unverwundbarer Spieler
Invincible Terminators –
Unverwundbare Terminators
Easy Close Assault –
Leichter Nahkampf
Player Always Wins –
Spieler gewinnt immer
No New Stealer –
Getötete Genestealer werden nicht ersetzt
Infinite Ammo –
Unendlich viel Munition
No Jams or Malfunctions –
Keine Ladehemmung oder sonstige Defekte

MegaRace 2

Obwohl Megarace 2 nicht unbedingt zu der schwierigen Sorte von Rennspielen gehört, können ein paar hilfreiche Tricks nie schaden, sagte sich unser Stammgast Olaf Nobis, der nach wie vor in Berlin lebt, und sandte uns folgende Codes zu, die dem einen oder anderen sicher weiterhelfen.
Bei MegaRace 2 könnt ihr durch die Eingabe von Start-Parametern cheaten.
Die folgende Liste zeigt euch die Codes und deren Auswirkung auf.
Ein Beispiel wie ihr an viel Geld und zu hoher Geschwindigkeit kommt:
Startet das Programm mit folgender Befehlszeile:
MEGARACE MONEY SPEED

CODE	AUSWIRKUNG
SPEED	Fahrzeug fährt schneller
MAP	Zeigt eine Karte der Rennstrecke während des Fahrens
MONEY	Ihr bekommt $99.999 gutgeschrieben. Ihr müßt dafür allerdings ein neues Spiel starten
NOLANCE	Dem (lästigen) Moderator wird eine Ruhepause gegönnt
GAME	Das Intro wird weggelassen und ihr könnt direkt in das Spiel einsteigen
TESTPRIZE	Testroutine, die den Siegerbildschirm anzeigt

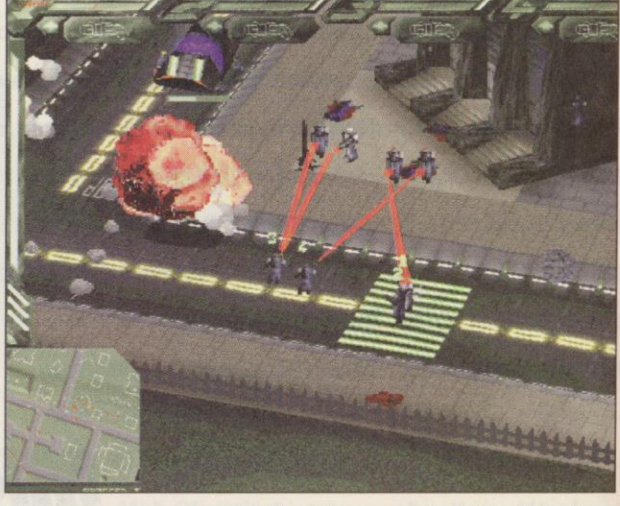


Wohl dem, der genügend Bares und ein schnelles Auto besitzt

Syndicate Wars

Dennis Schwarzer aus Laatzen wollte sich dem Schwierigkeitsgrad von Syndicate Wars nicht beugen und fand so einen kleinen aber feinen Cheat heraus,d er dieses Problem gekonnt umgeht.

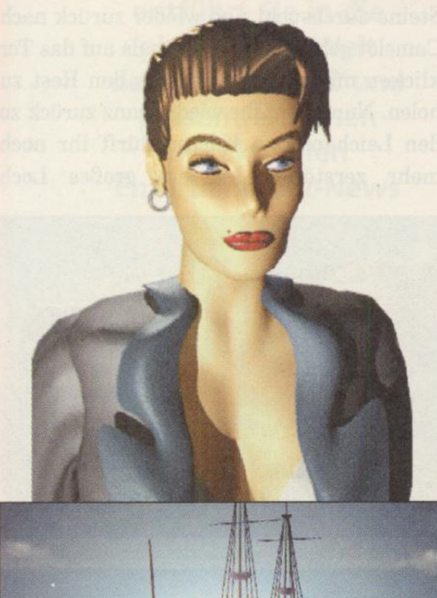
Solltet ihr bei einer Mission einmal nicht weiter kommen, drückt ihr einfach während der Mission ALT-C. Nun erscheint die gewünschte Meldung, daß die Mission geschafft ist. Drückt jetzt noch Space und es erscheint die Gewinn-Animation. Endlich!


Na wer sagt's denn. Selbst die schwierigste Mission wird mit diesem Cheat zum Kinderspiel.

Time Commando

Im Gegensatz zu vielen anderen, hatte Thorsten Mächtel aus Stambach mit Adelines Grafikorgie keinerlei Probleme und hat uns deshalb für weniger glückliche seine Paßwörter der ersten Spielstufe zugeschickt.
Wenn ihr als Passwort "COMMANDO" eingebt, so findet ihr euch in einem Bonuslevel wieder, wo ihr zuerst gegen euer Spiegelbild und dann gegen die "Cyberfrau" mit dem "Killerjojo" antretet.

LEVEL	CODE
Rom	UDELWYHA
Japan	MNNBYWDX
Mittelalter Europa	GTTNCYBT
Konquistadoren	DHQSSFIK
Western	IPNRWRJK
Moderne Kriege	NVJLKDHJ
Zukunft	MHZHWPFC
Jenseits der Zeit (Endkampf mit Virus)	NJZQGADH
Extra-Level (Boxring)	COMMANDO





Dieses Schiff bringt euch nicht durch das Spiel, aber nach Südamerika

Monty Python: Holy Grail

Lady Annette Grobosch zu Wittenberg schnappte sich ihr Kokosnußpferd und machte sich mit König Arthur auf die Suche nach dem heiligen Gral. Für alle, die bei ihrer Reise Schwierigkeiten haben, hat sie den Lösungsweg niedergeschrieben.

Die total sinnlosen Fragen, die euch am Anfang des Spiels gestellt werden, solltet ihr relativ schnell hinter euch bringen, indem ihr am besten immer die erste Antwort nehmt. Ziemlich zum Schluß des Spiels werden euch drei von diesen Fragen noch einmal gestellt und ihr müßt sie richtig beantworten – aber keine Sorge ihr könnt euch eure Antworten so oft wieder anschauen wie ihr wollt. Im ersten Schauplatz klickt einfach mal ein bißchen herum, bis ein Vogel auftaucht, den ihr abschießen müßt und so die Coconut erhaltet, um ins nächste Bild zu gelangen. Wenn ihr das getan habt, klickt ihr so lange auf den Löchern in der Erde, bis ihr ein wenig Gold (rechts unten), Bananen (rechts oben) und einen Helm (links) findet. Auch den Holly Grail aus der Wand hinter euch solltet ihr mitnehmen. Dann geht es weiter zum nächsten Bild. Hier redet ihr zweimal mit dem Mann rechts und danach mit seinem Kollegen. Das Spiel, in das ihr auf alle Fälle mal hinein schauen müßt, braucht ihr nicht zu gewinnen. Wieder draußen zerlegt ihr den Karren und seine Last ein wenig, bis rechts ein neuer Mann auftaucht, den ihr auch mehrmals anklickt, woraufhin ein Vogel und jede Menge Ritter zum einsammeln erscheinen. Unter dem schönen Haufen in der Mitte unten findet ihr etwas Gold, das ihr wie in jedem Bild mitnehmen müßt. Den Haufen selbst könnt ihr euch auch noch irgendwann holen. Jetzt geht ihr erstmal wieder weiter. Mit dem Ritter, der hier steht, wechselt ihr zunächst ein paar Worte, bis eine Menge Leute erscheinen. Die Hexe mit der roten Nase wird dann auch öfter mal von euch betatscht, worauf ein neues Spiel erscheint, in das ihr auch kurz hineinschaut. Wenn ihr die Hexe noch ein paarmal anklickt, kommt wieder ein Vogel für euch. In der Mitte unten bei den Leuten ist ein Fenster, in dem es Gold gibt. Nun könnt ihr nochmal zurück zu den Leichenhaufen gehen. Wenn ihr diesen öfter anklickt, erhaltet ihr sogar eine Leiche. Wieder bei der Hexe, steht links am Rand eine Statue, die ihr einsteckt und dann weiter geht. Rechts über euch liegt ein Baumstamm den ihr mal hoch jagt und zu ihm geht. Das folgende Spiel, müßt ihr spielen und gewinnen, damit ihr an dem Ritter vorbeikommt. Jetzt könnt ihr ins Haus und den aufgeschreckten Vogel abschießen. Während ihr rechts unten den Sand durchstöbert, erscheint ein Mann, dem ihr das Gold aus seinem Kopf nehmen müßt. Nun ist der Weg in die Hütte frei. Drinnen sind eine Truhe und ein Schrank, in denen ihr mehrere Gestände findet. Auch das Schwert solltet ihr euch aneignen. Und noch was: das Tagebuch auf dem Bett ist auch ganz interessant. Der fünfte Schauplatz ist ein Buch. Auf der Seite mit Sir Lancelot legt ihr das Schwert hinein und etwas weiter hinten gibt es dann auch einen Vogel und Gold. Noch etwas weiter hinten, gibt es ein Video, das ihr euch anschaut, aber gleich abbrecht und auf Dial klickt. Für den "Knight Who Says NI" (Adress) kauft ihr irgendeinen Busch (send). Danach blättert ihr wieder ganz vor zu Sir Robin und nehmt oben das Schild mit. Nun könnt ihr weiter zum Schloß Camelot, das ihr oft anklickt – ein Vogel erscheint. Bei weiterem Klicken baut ihr das Schloß Stück für Stück ab. Nach einer Weile steht nur noch der Torturm. Jetzt müßt ihr in das nächste Bild, wo ihr oben bei der Wache alle Steine durchsucht und wieder zurück nach Camelot geht, wo ihr mehrmals auf das Tor klicken müßt, um euch auch den Rest zu holen. Nun könnt ihr wieder ganz zurück zu den Leichen. Den Karren dürft ihr noch mehr zerstören, bis ein großes Loch

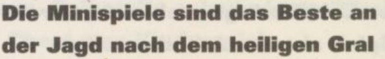






Die heilige Handgranate von Antiochia. Jetzt hat das letzte Stündchen des lästigen Kaninchenmonsters geschlagen. Eins, zwei, ... äh ... vier, nein drei.





Die Minispiele sind das Beste an der Jagd nach dem heiligen Gral

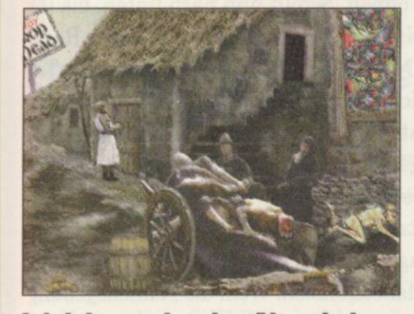
erscheint, in das ihr die Burg legt. Nachdem ihr das getan habt, geht ihr zum siebten Schauplatz nach Camelot. Mit der Wache und euren Leuten immer etwas hin und her reden, bis das Spiel auftaucht, das ihr nicht braucht bzw. aus dem ihr gleich wieder hinaus könnt. In der Kiste eures Knappen gibt es noch einen Vogel und oben in der Mauer Gold. Bei dem rechten Werfer noch einen Helm. Den Helm müßt ihr auf den Kopf im Schrank des schwarzen Ritters setzten. Im neuen Bild müßt ihr erstmal alles glitzern lassen, den Stern rechts neben dem linken Baum auf Jungfrau stellen, vier Leuchtketten auf dem Dach des Schlosses aktivieren und dann in der Mitte das gelbe Feld anklicken. Den Baum links noch schnitzen lassen und ab in die Burg. Das Spiel in der Burg müßt ihr spielen und gewinnen. Am Schluß erhaltet ihr einen Code, den ihr draußen über der Tür in der richtigen Reihenfolge eingeben müßt. Nun gibt es noch einen "Vogel" und einen Holy oben. Wenn ihr die Sachen habt, geht ihr weiter zum neunten Bild. Hier stellt ihr die Statue links auf das Podest. Daraufhin müßt ihr das Bild verlassen und sofort wieder zurückkehren. Jetzt sprengt ihr die Höhle, sprecht mit dem Mann rechts und aktiviert alle vier Ritter in den Ecken. Dann klickt ihr erst auf euch und danach auf die Höhle. Den freien Hasen mal etwas mit eurem Mauszeiger geärgert und schon ist Flucht angesagt. Wieder zurück, holt ihr den Hasen heraus, nehmt eine Bombe und laßt sie auf DREI (und nicht vier oder zwei, es sei denn ihr wollt weiter bis auf drei zählen) bei dem Hasen los. Nachdem ihr dem Monster auch noch an die Wäsche gegangen seid und es euch verfolgt, erhaltet ihr am Ende einen Holy Kelch. Nun klickt ihr ein paarmal im Feld herum bis ein Vogel erscheint. Die Höhle müßt ihr euch natürlich auch noch mal näher ansehen. Den folgenden Flieger abschießen und öfter auf die Höhle und den Holzhasen geklickt, und schon habt ihr ihn. Den Hasen müßt ihr in die Mauer des Schlosses beim siebten Schauplatz setzen. Im letzten Schauplatz holt ihr euch noch schnell die Berge und geht dann zum allerersten Bild zurück. Hier klickt ihr

Ich spuck euch ins Auge und blende euch.
Die Fragen des Wächters wollen mit Bedacht beantwortet werden.

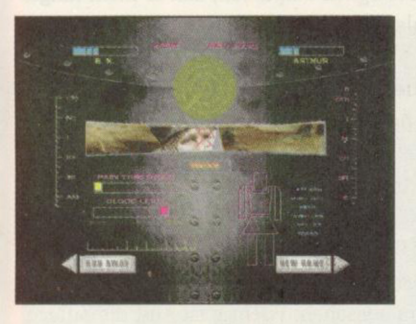
INSERENTENVERZEICHNIS

Inserent	Seite
Acclaim	26/27,131,165,200
Althoff	99
AOL Bertelsmann	81
Big Fun	179
BMG	173
Bomico	2/3,31,41,50/51,84/85,127,129,171
Buy or Change	91
Call & Play Geratz	83
CDV	73
CINEMA	105,193
Compustore	103
Creative Labs	95
Deutsche Volksbanken	13
Douwe Egbert Agio	17
Eagle Games	123
Electronic Land	55,63,65,167,113,191
ELSA	15
Fantasy Production	141
FRONTLINE	93
Game it!	59
Gametek	55,63,65,113,167,191
Groß Electronic	109
Hahm & Julian	93
Hasbro Interactive	150/151
Hewlett Packard	21
HINT-Shop	93
ICP Verlag	107
Jöllenbeck	115
Kabel 1	195
Karosoft	109
Klasing	111
Magic Line	79
Matrox Electronic Systems	37,39
Media Point Rose	34/35
Media Publishing	163
Messe München	197
Microprose	69,88,161
Microsoft	100/101,136/137
MK-Computer	99
Mobiler Support Service	175
Multimedia Soft	149
Mystic Games	149
NBG	153,155
NovaLogic	143,145,147
Okay Soft	91
Philip Morris	199
Philips	47
Playcom	141
Sierra Coktel Vision	79
Softsale	75
Software 2000	116/117
Softwarehouse	157
Softwareversand Bachler	183
Sony Deutschland	4
SSV Klapf-Bachler	79
SuperNova Soft	95
TopWare PD-Service	25
Versand 99	43
Virgin Interactive	19
Vogel Verlag	105
WIAL Versand	60/61
WOM Journal	105

einige Male öffnet und schließt, erscheint sogar der König wieder, der in seinem Bart ein Medaillon hat. Jetzt geht es nochmal nach Camelot, wo ihr das Tor anklickt. Es erscheint ein Sarg, in den ihr die Leiche legt. Das Medaillon legt ihr der Frau unten vor das Jungfrauenschlösschen auf den Hut. Den Baum müßt ihr noch einmal solange schnitzen lassen, bis etwas Gold erscheint. Wenn ihr es habt und alles wieder richtig ist (Lampen ...), geht ihr zurück ins Schloß und klickt alle Frauen solange an, bis es sechs sind. Diese zieht ihr dann wiederum aus und eine siebente erscheint, die auch alles loswerden will. Mit der Wäsche geht ihr dann zur der Hexe, die ihr auch etwas ärgert, bis sie sich freimacht und ihr einen neuen Träger für die Unterwäsche gefunden habt. Wenn ihr wollt, könnt ihr beim schwarzen Ritter unter dem Blatt links oben bzw. unten, noch einen Schlüssel holen. Nun geht ihr zur Todesbrücke und klickt den Wächter an. Schon habt ihr ein neues "Bild". Wenn ihr noch ein bißchen mit ihm redet, müßt ihr die Fragen vom Anfang richtig beantworten und das Schild noch links in die Ecke setzten. Eigentlich habt ihr es jetzt schon geschafft, aber ihr seid mit Sicherheit noch zu schwer und müßt somit alles außer dem Schlüssel und den Kelchen in dem Faß bei dem Leichenbild und das Gold beim Sträucherkauf loswerden.
Danach braucht ihr nur noch über die Brücke zu gehen und es ist geschafft. Der Schlüssel ist für die "Kiste" im Abspann.



Ich lebe noch – das Altersheim des Mittelalters



Mechwarrior 4,5? Das Duell aus der Sicht des schwarzen Ritters

Hexerei

Claudius Brunnecker

Pünktlich zu den langen, dunklen Abenden gibt es besonders viele und gute Hexereien. Gene Wars und Deadly Games bilden diesmal den Schwerpunkt.

Gene Wars

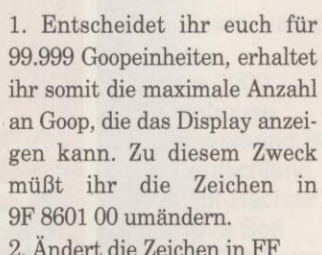
Auf den Spuren von Mendel wandelte Björn Alan Dresen aus Wegberg. Dirch seine Hexerei solltet ihr Bullfrogs Gen-Kriege locker gewinnen können.
Ladet einen Spielstand aus dem Save-Verzeichnis (\GENEWARS\SAVE\) mit einem Hex-Editor. Sucht nun einen Namen (z.B. Ralph), zählt von dem ersten Buchstaben des Namens 23 Stellen weiter und überschreibt diese Zahlen mit 64 00 64 64.
Die erste Zahl ist für die Stärke des Spezialisten, die anderen für die Gesundheit.

Mario Kummer aus Landskron geht nicht nur unter die U-Boot Fahrer und taucht ab, sondern hat so ganz nebenbei auch noch mehr Hexereien zu Gene Wars gefunden.

Der erste und wahrscheinlich wichtigste, befaßt sich mit dem alles entscheidenden Element "Goop". Wer an mehr Goop gelangen will, muß seine Savegame-Datei öffnen (\GENEWARS\SAVE\SAVE*.SAV) und die Addresse 000004B0 suchen und das 15.-22. Zeichen ändern. Es kann nun eventuel so aussehen:
000004B0 0001 0000 0000 0184 0500 0000 0000 0000 ....
Die unterstrichenen acht Zeichen müßt ihr ändern, ihr könnt jetzt zwischen zwei Varianten wählen.



Rezessiv? Dominant! Zeigt den Gegnern die besseren Gene.



1. Entscheidet ihr euch für 99.999 Goopeinheiten, erhaltet ihr somit die maximale Anzahl an Goop, die das Display anzeigen kann. Zu diesem Zweck müßt ihr die Zeichen in 9F 8601 00 umändern.
2. Ändert die Zeichen in FF FFFF 00 um, wenn ihr lieber über 16.777.215 Goop-Einheiten verfügt. Da das Display leider nur für fünfstellige Zahlen ausgerichtet ist, befindet sich ein Teil des hohen Vermögens außerhalb des sichtbaren Bereichs. Wer mit diesem kleinen "Schönheitsfehler" leben kann, der kann in Ruhe reich werden, alle anderen kommen mit 99.999 sicher auch sehr weit.



Bullfrogs Gen-Krieg wurde geknackt

Und dieser Cheat beschäftigt sich mit der Frage, "Warum kann man im Zeitalter der Gen-Kriege nicht Tote wieder zum Leben erwecken?" Hier ist die Antwort, "Ihr könnt es!" Zu diesem Zweck müßt ihr euch den Namen des "Toten" merken und eine Savegame-Datei öffnen. Scrollt nun nach unten, bis ihr den Namen des "Toten" am rechten Rand seht. Nur bekommt ihr den Namen des Toten nicht mehr ganz zu sehen, der Anfangsbuchstabe fehlt. Fügt jetzt lediglich den Anfagsbuchstaben wieder hinzu und schon steht euch der "Tote", wenn ihr eigenen Landeplatz besitzt, wieder im Weltraum zur Verfügung. Ihr müßt ihn jetzt nur wieder auf den Planeten holen. Wem die Namensgebung von Bullfrog nicht gefällt, der kann einfach einen anderen Namen hineinschreiben, ihr müßt lediglich aufpassen, daß er nicht länger ist, als der normale Namen des Kolonisten.

Da die Himmlinge in manchen Missionen eine bestimmte Punkteanzahl fordern, ist der folgenden Trick sehr hilfreich, um die Punkte zu erhöhen:
00000020 5200 24F4 00DC 0000 0011 5068 696C 6970 R.$.......Ralph.
Natürlich kann die Adresse auch ein wenig anders aussehen. Wichtig ist nur, die Ziffern, die sich an der unterstrichenen Stelle befinden in FF FFFF 00 umzuwandeln.

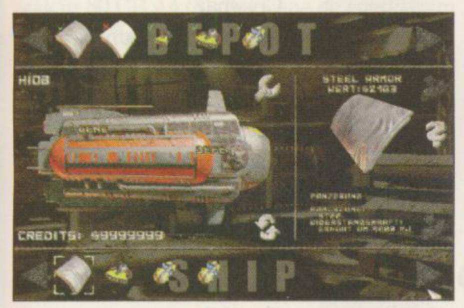
Schleichfahrt

Kapitän zur See Mario Kummer aus Landskron versorgt mit seiner Hexerei alle verarmten Schleichfahrer mit fast unerschöpflichen Finanzen.

Öffnet einen Spielstand eurer Wahl mit einem Hex-Editor. Die Spielstände befinden sich im Verzeichnis \SF\DAT\SAVE\. Die Hex-Adressen oder -Zahlen sind in diesem Fall eher unwichtig. Ihr solltet auf den rechten äußeren Rand achten, der wie folgt aussehen müßte.

[Global]..Name =
XXXXXXXXX.Credit = 1000....[Cha

Die unterstrichenen Zeichen ändert ihr nun einfach in 9999999 um. Ihr erhaltet so die gleiche Summe als Geld. Aber Vorsicht: Ihr müßt auf alle Fälle darauf achten, daß zwischen den 9ern und dem "[Cha" ein Punkt frei bleibt.

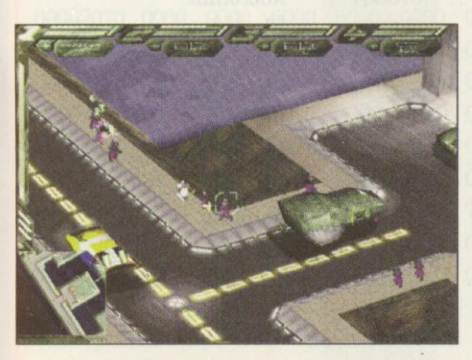


Mit 9 Millionen schwimmt sich's leichter

Syndicate Wars

Adrian Föder aus Leutenbach hat die Herrschaft über das Syndikat übernommen. Dabei hat er eine nette Hexerei gefunden, die er euch nicht vorenthalten will.

Mit einem Hex-Editor die Datei MAIN.EXE im Verzeichnis SWARS wie folgt editieren: Die Hexzahl 50 C3 00 ist zweimal zu finden, beide einfach in FF FF 0F umändern.



Auge in Auge mit den Herrschern der Welt







Deadly Games

Alexander Rohm aus Leinfelden hat sich Sirteks Söldner-Epos angenommen und eine ausführliche Hexerei geschrieben. Im Prinzip hat sich zum Urprogramm auch cheatmäßig kaum etwas geändert.

Söldner Nr. 1 hat an folgenden Offsets seine Attribute und Plätze für Gegenstände :

ATTRIBUTE	OFFSET
Salary:	128
Health:	1CB
Agility:	1E5
Dexterity:	1E6
Wisdom:	1E7
Medical:	1E8
Explosives:	1E9
Mechanical:	1EA
Marksmanship:	1EB
Exp. Class:	1EC

KÖRPER	OFFSET
Helm:	3A
Ohren:	54
Gesicht:	47
Körper:	61
Linke Hand:	20
Zusatz linke Hand:	23
Rechte Hand:	2D
Weste:	6E
1. Tasche:	7B
2. Tasche:	88
3. Tasche:	95
4. Tasche:	A2
5. Tasche:	AF

Jeder folgende Söldner hat seine Plätze 200 Offsets tiefer.

An den Offsets könnt ihr folgende Werte als Gegenstände einsetzen. Das erste Zahlenpaar bestimmt den Gegenstand, das zweite die Anzahl der Schüsse und das dritte den Zustand (64 = 100%) des Objekts.



Wer braucht jetzt noch Supersöldner Mike?

WERT	GEGENSTAND	WERT	GEGENSTAND
010664	Colt .38 (6 Schuß)	3A6364	Ultra Shield Vest
020664	Colt .45 (6 Schuß)	3B6364	2 Pocket Vest
030F64	Beretta 9mm (15 Schuß)	3C6364	3 Pocket Vest
040664	S&W .357 (6 Schuß)	3D6364	4 Pocket Vest
050664	Redhawk .44 (6 Schuß)	3E6364	5 Pocket Vest
060664	mod. .45 (6 Schuß)	3F6364	First Aid Kit
070F64	mod. Beretta (15 Schuß)	406364	Medical Kit
080664	mod. .357 (6 Schuß)	416364	Tool Kit
090664	mod. .44 (6 Schuß)	420164	Locksmith Kit
0A0664	.12G Shotgun (6 Schuß)	430164	Camouflage Kit
0B0F64	Uzi (15 Schuß)	446364	Boobytrap Kit
0C0664	.12G Rifle (6 Schuß)	456364	Silencer
0D1464	M-14 (20 Schuß)	460164	Sniper Scope
0E1464	M-16 (20 Schuß)	476364	Chunk of Steel
0F0F64	mod. Uzi (15 Schuß)	486364	Compound 17
100664	mod. .12G Rifle (6 Schuß)	490164	Radio
111464	mod. M-14 (20 Schuß)	4A0164	Extended Ear
121464	mod. M-16 (20 Schuß)	4B6364	Sun Goggles
130164	Gren. Launcher (1 Schuß)	4C6364	Gas Mask
140164	Mortar (1 Schuß)	4D6364	Canteen
156364	Knife	4E6364	Metal Detector
166364	Combat Knife	4F6364	Crowbar
170164	.38 Munition	506364	Surveillance Camera
180164	.45 Munition	516364	35mm Camera
196364	9mm Munition	520164	Nichts
1A0164	.357 Munition	536364	Money
1B0164	.44 Munition	540164	Gas Canister
1C0164	.12G Munition	550164	Glass Jar
1D0164	M-14 Munition	566364	Cloth Rag
1E0164	M-16 Munition	570164	Oil Can
1F0164	Nichts	586364	Jar of Oil
200164	Mortar Shell	590164	Jar of Gas
210164	Rock	5A0164	Rag in Jar
220164	Grenade	5B6364	Jar of Oil & Gas
230164	Stun Grenade	5C6364	Rag in Jar of Gas
240164	Tear Gas	5D6364	Rag in Jar of Oil
250164	Mustard Gas	5E6364	Gas Can with Oil
260164	Molotov Cocktail	5F6364	Rag in Gas Can
270164	Detonator	606364	Rag in Gas Can with Oil
286364	Explosives	616364	Key
296364	C4 Plastic	620164	Padlock Key
2A6364	Live Explosives	630164	Diskette
2B6364	Live Plastic	646364	Compact Disc
2C6364	Land Mine	656364	Audio Cassette
2D6364	Eagle Screamer	660164	Photograph
2E6364	Eagle Silencer	676364	Microfilm
2F6364	Eagle Dog	686364	Blueprints
306364	Eagle Fearball	690164	Briefcase
316364	Helmet	6A0164	Strongbox
326364	Treated Helmet	6B6364	Flask
336364	Kevlar Helmet	6C6364	Counterfeit Cash
346364	Treated Kevlar Helmet	6D6364	Satellite Dish
356364	Leather Vest	6E6364	Painting
366364	Kevlar Vest	6F6364	Strategic Plans
376364	Treated Kevlar Vest	706364	Tactical Plans
386364	Spectra Shield	716364	Destroyed Items
396364	Treated Spectra Shield		

Earthsiege 2

Andreas Mannert aus Offenbach kümmert sich um schwachbrüstige Hercs. Mit seiner Hexerei verfügt ihr über genug Rohstoffe, um selbst die größten Mechs zu bauen.

Öffnet die Datei "Game_x.sav" im Verzeichnis "SAV" mit einem Hex-Editor, geht dann in die Zeile 00000A50. Dort ist die von euch erschossene Tonnage abgelegt.

Beispiel: Ihr habt 108 Tonnen, die Zeile sollte dann so aussehen:

00000A50 01 00 01 00 01 00 00 00 00 00 00 00 E0 A5 01 00

Die unterstrichenen Zahlenpaare repräsentieren die Tonnage. Ändert nun diesen Eintrag in 80 CB A4 00 und siehe da, ihr seit im Besitz von sage und schreibe 10800 Tonnen Elektronikschrott und Altstahl!

Wichtig! Ändert diesen Wert am besten gleich zu Spielbeginn.

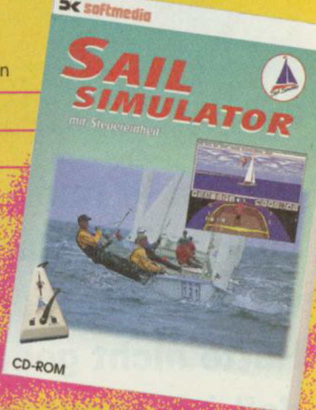
Missionforce Cyberstorm

Marco Ried Herc-Veteran aus Kehl, hat den ultimativen Geld-Cheat zu Sierras Mech-Klone gefunden.

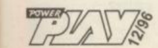
Ihr nehmt einen eurer Spielstände und editiert ihn mit einem Hexprogramm. Ab der Zeile 00007000 ersetzt ihr alles durch die folgenden Zeilen:

```
00007000 0000 0000 0000 0000 00F8 FFFF FF01 0000
00007010 0000 0000 0080 FFFF FFFF 0100 FEFF FFFF
00007020 0100 F8FF FF0F 0000 E0EE 0300 0000 80FF
00007030 FF03 0000 00FE FFFF 0300 00F8 3F00 0000
00007040 00E0 FF00 0000 0080 FF07 0000 0000 FE0F
00007050 0000 0000 F8FF FFFF FFFF FFFF FF7F 0000
00007060 0000 0000 0000 00FE FFFF FF0F 0000 0000
00007070 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
00007080 0000 0000 0000 0000 0000 0070 0000 0000
00007090 0000 0000 0080 0300 0000 0000 0E00 0000
000070A0 0000 3801 0000 0000 E000 0000 0000 803D
000070B0 0000 0000 0026 0000 0000 0038 0000 0000
000070C0 00E0 1800 0000 0080 0100 0000 0000 0600
000070E0 0000 0000 0000 0006 0040 7000 0000 0000
000070F0 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000
00007100 0000 004C BEE4 00C0 E1E4 0017 0000 0000
```

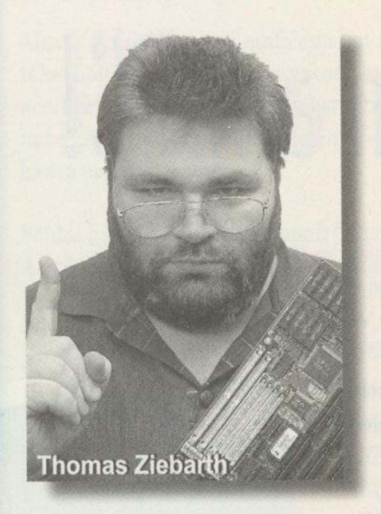
Viel Spaß und gute Wahl beim Mech-Kauf!







Erste + Hilfe



Hier ist er nun, euer neuer "Hardware-Seelsorger". Hätte nicht gedacht, daß ich sonntags sooo viel arbeiten muß, aber es macht Spaß. Weiter so...

SO GEHT'S

Bereits seit einigen Wochen läuft unser neuer Telefonservice – ausschließlich für Hardwarefragen. Die meistgestellten Fragen präsentieren wir jeden Monat komprimiert auf dieser Seite.

Die Hardware-Hotline erreicht ihr jeden Sonntag von 11 bis 15 Uhr. Telefon: 089/162675

Bitte stellt nur Fragen, die mit technischen Problemen und Hardware zu tun haben. Fragen zu Spielen oder Tips stellt bitte nur schriftlich. Wir bauen einen Teil davon ins Heft ein. Ferner findet ihr bei News, Test und Previews immer eine Kontaktmöglichkeit zum Hersteller bzw. dessen Hotline. Das ist schneller, als wir sein können.

CYRIX und AMD 686er – schnell, billig und gut?

Nach den erstenWochenenden unserer Hotline kristallisierten sich deutlich zwei Problemschwerpunkte heraus: Thema Nummer eins sind die immer mehr verbreiteten Pentium-Clones der Firmen AMD und CYRIX. Obwohl diese CPUs in fast allen Tests sehr gut abgeschnitten haben und preislich äußerst verlockend sind, machen sie immer wieder Probleme auf Mainboards, die nicht speziell für sie konzipiert sind – sie sind schlichtweg zu schnell!

Wie aus vielen Anrufen ersichtlich, macht sich das in erster Linie durch Systemabstürze bemerkbar – meist bei schnellen Spielen und aufwendigen Grafikberechnungen. Besonders häufig treten diese Symptome dann auf, wenn schnelle Grafikkarten mit 3D-Chip eingesetzt werden.

Mittlerweile haben Firmen wie GIGABYTE, ASUS usw. Boards entwickelt, auf denen diese Keramik-Rechengenies einigermaßen laufen. Aber das Hauptproblem ist immer wieder die enorme Temperatur, die die kleinen Kerlchen entwickeln, wenn sie so richtig gefordert werden. Alles, was über 70° C geht, ist nun mal ungesund. Auch ist es schon (nach eigener Erfahrung) beim Einsatz geclonter CPUs zu einem recht geräuschvollen Abschied des Mainboard-Spannungswandlers gekommen.

Trotz Kompatibilitäts-Schwierigkeiten will ich jedoch nicht grundsätzlich von Clones abraten. Lediglich der CYRIX P166+ benötigt in der Tat ein spezielles Board, um sich richtig entfalten zu können. Auf allen anderen Platinen kann er wie ein INTEL P133 gehandhabt werden – dann dürfte kaum etwas schiefgehen (aber Spannung beachten!). Die anderen Mitglieder der Familien CYRIX und AMD können auf nahezu jedem guten Markenboard (Anleitung!) eingesetzt werden und bringen sehr zufriedenstellende Leistungen. Auch habe ich festgestellt, daß das Heraufsetzen der Waitstates oder der Einsatz von schnelleren RAM-Modulen (EDO, 60 ns) Wunder bewirken kann. Eines steht fest: Hat man erstmal nicht lösbare Kompatibilitätsprobleme mit der Mainboard-CPU-Kombination, kann man sie in diesem Fall meist nur noch durch den Austausch einer der Komponenten beseitigen.

RAM – kann auch zuviel drin sein

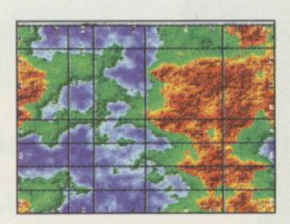
Diese Frage beschäftigte bisher zwar nur wenige Anrufer, scheint mir aber dennoch interessant. Tino M. aus Duisburg z.B. hat seinen INTEL P150 auf 128 MB RAM (!) aufrüsten wollen, was bei den derzeitigen Speicher-Preisen gar nicht so sehr verwunderlich ist. Um so frustrierter war Tino, als er nach der Aufrüstung eine starke Performance-Einbuße bemerkte. Auch sein Windows 95 spielte verrückt – eine "Allgemeine Schutzverletzung" nach der anderen – zum Schluß sogar beim Beenden von Windows! Kann also auch zuviel RAM drin sein? Aber ja!

Tinos älteres Board (SOYO) besitzt vier Steckplätze für PS/2-Module. Aus der Anleitung geht hervor, daß Module mit 8 und 32 MB doublesided bestückt sein müssen, 4- und 16-MB-Module hingegen single sided. Werden aber in Bank 0 doublesided-Module gesteckt, schaltet das Board automatisch Bank 1 ab. Denn hier ist bei 64 MB Gesamtspeicher (2 x 32 MB oder 4 x 16 MB) Schluß! Also muß entweder das Board getauscht werden, oder er muß sich mit 64 MB zufrieden geben – der Leistungsunterschied in dieser Größenklasse ist sowieso minimal.

Selbst auf Mainboards, die Speicher dieser Größe unterstützen, kann es zu Problemen kommen. Findet man im BIOS z.B. keine einstellbare Option wie: "Main Memory Cachable Size..." oder ähnlich, kann es sein, daß die Einstellung automatisch erfolgt. Tut sie es nicht, macht auch hier eine Aufrüstung über 64 MB wenig Sinn, da nur bis zu dieser Speichergröße Cache-Adressen zur Verfügung stehen. Überdies ist es notwendig, bei einem derart großen Arbeitsspeicher den L2-Cache auf 512 KB aufzurüsten, will man wirklich alle Performance-Vorteile nutzen.

TOTAL CONTROL

Weltraumkampf im 31. Jahrhundert: Sehr human, aber auch sehr fade



Anfang des vierten Jahrtausends sind die Rohstoffvorkommen der guten alten Erde endgültig erschöpft. Da anno 3040 die Raumfahrt ähnlich selbstverständlich ist wie heutzutage eine S-Bahnfahrt von Haar zum Hauptbahnhof, haben sich mehrere Industriemultis darauf spezialisiert, ressourcenreiche Planeten fest in ihren kapitalistischen Würgegriff zu nehmen. Besonders groß ist der Eifer, als eines Tages ein neuer Himmelskörper entdeckt wird, der vor Bodenschätzen nur so strotzt. Um einen interstellaren Krieg mit viel Blutvergießen zu verhindern, beschließt der "Galaktische Rat", den Kampf um den Goldesel mit Roboterarmeen auszutragen, jeweils angeführt von einem einzigen, speziell dafür ausgebildeten Menschen.

Soweit zur wenig originellen Vorgeschichte an die sich ein ebenso wenig originelles Strategiespiel der russischen Newcomer DOKA anschließt. Auf einem der insgesamt 80 Quadranten, in die der zufällig generierte Planet aufgeteilt ist, errichtet man zunächst seine Basis, die aus verschiedenen Militäreinrichtungen wie Radaranlagen und Geschütztürmen, aber auch Roboter- und Flugzeugfabriken sowie Minen zur Förderung von lebensnotwendigen Rohstoffen besteht. Gedeiht die Siedlung nach Wunsch, kann man sich auf die benachbarten Sektoren ausbreiten, trifft jedoch irgendwann unweigerlich auf einen verfeindeten Großkonzern, der natürlich nicht freiwillig das Feld räumt. Im anschließenden Kampf ist mangels großer Eingriffsmöglichkeiten Däumchendrehen angesagt – solange, bis eine der Basen fällt oder sämtliche Kampfmittel aufgebraucht sind. Hört sich alles furchtbar einfach an und spielt sich mangels frischer Spielideen im Prinzip auch genauso, menüabklappern der biederen Sorte heißt das Motto. Diese Menüs haben es allerdings in sich: Der ätzende Zeichensatz, mysteriöse Icons und scheinbar zufällig verteilte Buttons vereiteln erfolgreich die flotte Durchführung selbst simpelster Aufgaben. Dies und die farbarme Grafik sowie jaulende Synthietracks vermasseln auch eine bessere Bewertung der Einsteigerfreundlichkeit. Erste Annäherungsversuche an PC-Spiele könnten für Neulinge gleich wieder die letzten sein, läßt man sie unvorsichtigerweise auf "Total Control" los. *mg*



Bis in diesem Chaos die richtigen Roboter gefunden sind, vergeht einige Zeit



Die Leistungsfähigkeit der Gebäude richtet sich nach der Qualität der vorhandenen Software

Verkehrswege existieren in der Total-Control-Welt nicht



Michael Galuschka

NA JA

Schon das Intro samt der charmanten, mit deutlich russischem Akzent säuselnden Frauenstimme deutet die Richtung an, die "Total Control" einschlägt: Alles wirkt sehr bemüht, kommt dabei über Amateurniveau aber kaum hinaus – im Zeitalter millionenschwerer Entwicklungsbudgets fast schon das Todesurteil für ein Programm, das gerade in puncto konzeptioneller Gestaltung ein alter Hut ist. Bis etwas davon zu spüren ist, daß es sich um Echtzeit-Strategie handelt, muß so manches unfreiwillige Nickerchen überstanden werden. Die Langeweile schlägt nach etlichen Spielstunden in Panik um, wenn man sich in Dutzenden Sektoren um jeden Pipifax kümmern muß; mit Taktik hat die hektische Klickerei in diesem Stadium herzlich wenig zu tun. Schade eigentlich um den gut funktionierenden Weltengenerator und die komfortabel zu handhabende Zeitbeschleunigung, aber mit "Total Control" hat DOKA ein Armutszeugnis abgelegt, das hoffentlich nicht repräsentativ für die noch junge PC-Spiele-Szene in diesem Land ist.

Name	**Total Control**
Genre	Strategie
Hersteller	DOKA/Software 2000
Niveau	mittel
Preis	ca. 80 Mark
Spieler	1

System	DOS
Festplatte belegt	35 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Maus
Extras	keine

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		33	
empfohlen		33	✔

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

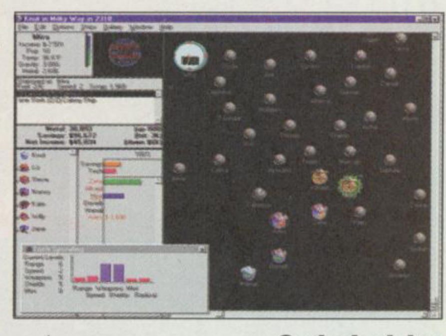
Grafik 29%
Sound 41%

Spielspaß
36%

SPACEWARD HO! 4

Lange genug hat es ja gedauert: Das Netzwerkkultspiel des Jahres 1993, "Spaceward Ho!", geht in die vierte Runde, soll heißen die Version 4.0 wird dieser Tage veröffentlicht. Wer sich von der "4" irritieren läßt, ist selber schuld, denn das Spiel ist an sich noch immer dasselbe. Wieder klickt ihr eure Raumschiffe von Planet zu Planet, terraformt diese, daß sich die Siedler auch brav vermehren und erhöht die Tech-Stufen, um Angreifer mit Kriegsschiffen oder Verteidigungssatelliten zu plätten. Soweit, so alt. Doch es wäre nicht Version 4, wenn nicht auch die eine oder andere Neuerung enthalten wäre. So gibt es jetzt zum Beispiel drei Schiffsklassen mehr – die Dreadnoughts, Tanker und Biologicals, Alienschiffe, die keinen Sprit verbrauchen. Desweiteren wurde an der Optik ein wenig getan: Jeder Planet hat eine zur Gravitation passende Größe und nur noch einen Slider zu Einstellung Terraforming/Mining. Neu ist ebenfalls ein zweiter Verbündungsmodus: Als "Best Buddies" seid ihr sozusagen nicht nur verbündet, sondern putzt euch noch mit der gleichen Zahnbürste die Zähne.

Alles in allem steckt immer noch ein witziges Spiel hinter "Spaceward Ho! 4", das in Sachen Präsentation jedoch soweit zurückgeblieben ist, daß es lediglich in Sibirien für Aufsehen sorgen kann. Zum vollen Preis darf sich New World allerdings das Schild "Mogelpackung des Monats" umhängen – die wenigen Änderungen rechtfertigen nicht mal die neue Packung. *kn*



Optisch nichts neues: Sehr simpel gibt sich die 96er Version von "Spaceward Ho!"

Name	**Spaceward Ho! 4**
Genre	Strategie
Hersteller	New World Computing
Niveau	einstellbar
Preis	ca. 70 Mark
Spieler	1 bis 19

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung		✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		25	
empfohlen		100	✔

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

System	Win'95
Festplatte belegt	7 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Maus
Extras	Netzwerkmodus

Grafik **16%**
Sound **29%**

Spielspaß

Solo	Multi
71%	79%

DER ERSTEN REIHE!











AUSSCHNEIDEN - AUSFÜLLEN -

JA

Ich bestelle die SOFTWARE 2000 DEMO-CD inkl. infomaterial
gegen 5,-DM in Briefmarken.

COUPON

Vorname, Nachname

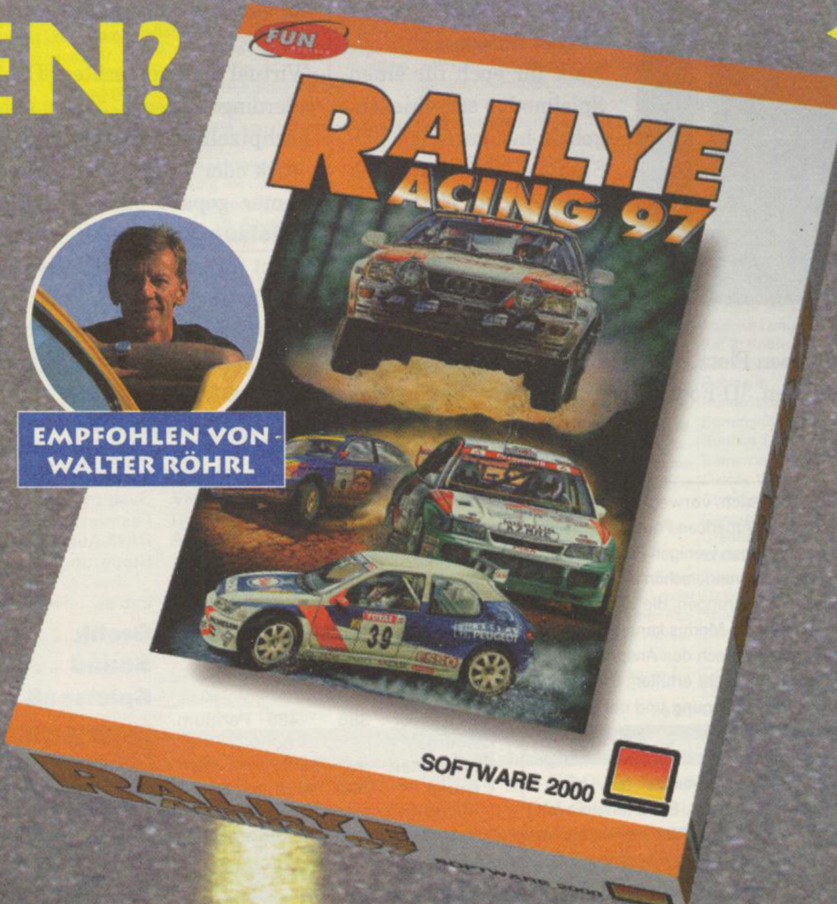
Straße

PLZ, Ort

IM AUSREICHEND FRANKIERTEN BRIEFUMSCHLAG - AB DIE POST

SOFTWARE 2000
STICHWORT: DEMO-CD
POSTFACH 110
23691 EUTIN

EN AHREN?





SOFTWARE 2000

MADDEN NFL 97

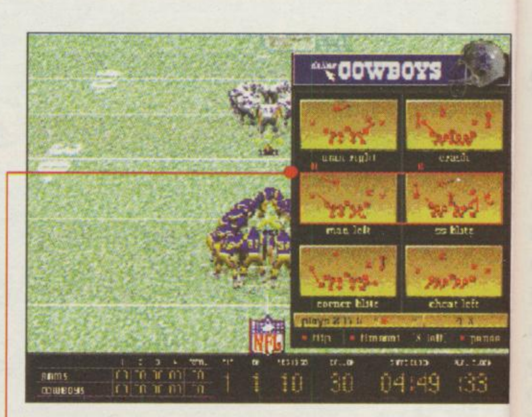
Altmeister John Madden präsentiert den besten PC-Football des Jahres

American-Football-Guru John Madden, schon seit Jahren Host von EAs Football-Simulationen, macht auch 1996 keine Pause und bessert seine Rente mit "Madden NFL 97" auf. Dank Lizenz gibt es die 96er Teams der NFL und die Original-Spieler mit Originalstatistiken und Originalfotos. Weniger originell sind allerdings die Spielmodi: Wie in jedem anderen Football auch tritt man im Testspiel gegen einen Freund oder computergesteuerten Gegner an, im Liga-Modus spielt ihr eine komplette, aber veränderbare Saison inklusive Play-Offs durch. Soweit bietet der neue Madden also wenig Brandneues. Wunderschön allerdings ist EA die "NFL University" gelungen. In diesem ausführlichen Football-Kurs erklärt **Madden** höchstpersönlich wichtige Spielzüge und gibt mit Kreide und Tafel Tips & Kniffe. Hier könnt ihr euch auch über eure Lieblings-Spielzüge informieren und diese im Nachhinein im individuellen Playbook eintragen. Mit "Playbook-Editor" ist ein auf eure Bedürfnisse zugeschnittenes Playbook kein Problem mehr. Ein Editor zum basteln eigener Playcalls ist leider nicht vorhanden. Audibles können dagegen jederzeit editiert werden.

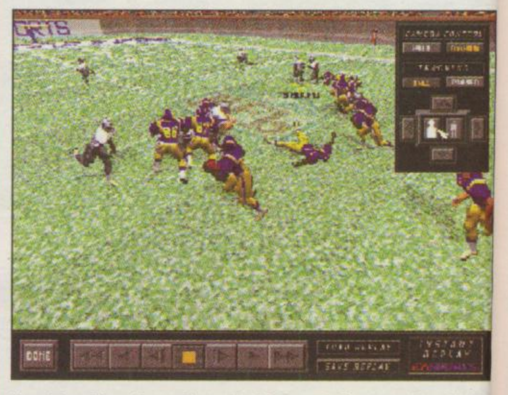
Von Madden lernen, heißt siegen lernen: Die hilfreiche NFL University

Habt ihr euch für einen Spielmodus entschieden, geht's ins jeweilige 3D-Stadion mit natürlich variierenden Wetterverhältnissen und Bodenbelägen. Die neue Grafikengine von "FIFA 97" und "NHL 97" fand leider kleinen Platz, so daß ihr nicht in den Genuß von echten 3D-Footballern kommen. Zwar ist das "Virtual Stadium" echtes 3D, alle Spieler bleiben allerdings Bitmaps, die bei näherer Betrachtung hochpixeln. Gespielt wird wieder mit Joypad, -stick oder Tastatur. Auf Knopfdruck wird wie immer gepaßt oder getackled, nachdem der **Spielzug** ausgewählt wurde. In der Defense könnt ihr euch den Spieler jederzeit aussuchen, den ihr steuern wollt. Verschiedene Kameraperspektiven, die obligatorische Replay-Funktion und zahlreiche Statistiken zum Spiel sind jederzeit abrufbar. *kg*

Satellitenansicht: Übersichtlich, aber relativ schlecht spielbar



Welcher Spielzug darf es sein? Per Klick wählt ihr den passenden aus.


Im Replay ist eine Fehleranalyse möglich



SUPER

Um es gleich vorweg zu nehmen: "Madden NFL 97" ist das wohl beste American-Football-Spiel für PCs, auch wenn die Konkurrenz in einigen wenigen Punkten mehr zu bieten hat. Madden spielt sich zwar wunderschön einfach, doch vermissen wir die verschiedenen Steuerungen, die zum Beispiel Sierras "FPS: Football" bietet. Der Liga-Modus kann sich ebenfalls nicht mit dem von Sierra messen. Doch den Anspruch einer "echten" Simulation will Madden gar nicht erfüllen: Die Stärke dieses Spiels liegt in der einfachen Bedienung und der konkurrenzlos guten Spielbarkeit. "Madden NFL 97" läßt Football-Freaks einmal angespielt, für Wochen nicht mehr los. Es sieht auch ohne die neue Engine recht gut aus, hört sich vor allem sehr gut an und besitzt diese geniale "NFL University", die aus jedem Greenhorn einen echten Crack machen kann. So kommen auch Freunde des Sports, die nicht ganz so tief in der Materie stecken wunderbar mit dem Spiel zurecht, was besonders in Europa für einen gewaltigen Bonus sorgen dürfte.

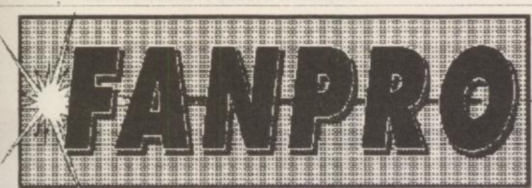
Name	**Madden NFL 97**
Genre	Sport
Hersteller	EA
Niveau	einstellbar
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1-2

	Deutsch	Englisch	
Spiel		✔	
Anleitung		✔	
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			75
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

System	DOS
Festplatte belegt	20 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus, Joystick
Extras	Netzwerk, Modem-Option
Grafik	**76%**
Sound	**80%**
Spielspaß	

Solo	Multi
83%	84%

Bilder auf CD



SOFTWARE

Fantasy Productions GmbH - Abt. Computerspiele - Postfach 1416 - 40674 Erkrath

Telefon: 0211/9243300 (MO - FR 10.00 - 17.30) - Fax: 0211/9243310 - E-mail: software@fanpro.com

Ihr Spezialversand für Simulationen, Strategie- und Rollenspiele
Direktimport aus den USA - Viele äl[illegible] Titel - Raritäten

US = US - Version, DA = deutsche Anleitung, DV = kompl. deutsche Version, DU = dt. Untertitel, EV = Engl. Version, * = bei Drucklegung nicht erschienen

Importspiele

IBM DISKETTE:
Metal & Lace US 84.00
IBM CD-ROM:
1830 US 89.00
America 1861 - 1865 Master Player Edition (d. bekannte Spiel v. Empire mit besserer Graphik u. neuen Szenarios u. Strategiebuch) US 109.00
Arena Deluxe US 109.00
Blood Bowl US 49.00
Battleground Gettysburg US 99.00
Battleground Waterloo US 109.00
Battleground Shiloh US 99.00
Close Combat US 99.00
Cyberdillo US 89.00
Daggerfall US 139.00
Deadlock US 109.00
Dragonheart US 69.00
Elk Moon Murder US 89.00
Harpoon I Classics (mit allen Bettlesets, Editor, Designer) US 39.00
Harpoon II Deluxe US (enthält 2 neue Battlesets u. Editor) 99.00
Jagged Alliance II US 109.00
Knights of Xenthar US 99.00
Lost Treasures of InfocomUS 99.00
Mechwarrior II: Mercenaries US 89.00
New Horizons US 99.00
Offensive US 109.00
Operation Crusader US 109.00
Pacific Theatre of Operation US 99.00
Prince of Persia Collection US 59.00
Stalingrad US 109.00
Steel Panther Scenarios US 49.00
Power Dolls (Megatech) US 89.00
Romance of the three Kingdoms IV (von KOEI!!!) US 99.00
Total Mania US 99.00
Wizardry Gold US (WIN 95) 89.00

Electronic Arts Doppelpacks (EV):
Wing Comm. II/Hi Octane 39.00
Space Hulk/System Shock 39.00
Theme Park(Strike Commander 39.00

Knüllersammlungen

20 Wargame Classics
20 Strategiespiele von SSI, SSG und Impressions: American Civil War I - III, Gold o. t. Americas, Battlefront, Reach f. t. Stars, Warlords, Conquest of Japan, D-Day, When Two Worlds War, Battles of Napoleon, Sword of Aragon, Wargame Construction Set II, Global Domination, Carrier Strike, Pacific War, War in Russia, Clash of Steel, Conflict Corea, Conflict Middle East, Burning Steel III, Western Front. US-Version, CD-ROM. nur 99.00
Aces Collection
Aces over Europe, Aces of the Pacific, Red Barion, Aviation Pioneers 69.00
Might & Magic Trilogy
Die Teile III - V der Fantasysaga von New World. Cd, US-Vers. 59.00
Ultramegagoldbox
9 AD&D-Spiele : Curse of the Azure Bonds, Pool of Radiance, Secret of the Silverblades, Champions-, Dark Queen- u. Death Knights of Krynn, Gateway to the-, Treasures of the Savage Frontier, Pools of Darkness. US-Version, CD-ROM nur109.00
Ultramega-Cluebookpack
Alle Cluebooks zur Ultramegagoldbox. Nachdrucke der SSI-Originale, zusammen DM 119.00
AD&D Masterpiece Collection
Dark Sun, Dark Sun II, Ravenloft, Ravenloft II, Al' Quadim und Menzoberranzan, US-Version, nur auf CD-ROM 89.00
Treasure Pack Great Naval
Great Naval Battles III & IV US 49.00
Big 16 Pack
Alien Logic, Megarace, Metal Marines, Commander Blood, Ultimate Domain, Crystal Caliburn Pinball, JetFighter II, Tony Landry Strategy Football, Casino Master Multimedia, D/Generation, Dragon Lore, Legions, Savage Warriors, Pac in Time, Puzzel Power, Psychotron. Us-Version, CD-ROM 99.00
Mega TriPack
USS Ticonderoga, Thunderscape, Cyclemania 59.00
Made in Germany
Anstoß, DSA II, Battle Isle. Mit gedruckten Anleitungsbüchern!!! 49.00
Mile High Club
Wing Commander, Wing Commander Academy, F14 Tomcat, Megafortress, MIG 29, Jetfighter II, ATAC, Heroes of the 357th. US, CD-ROM 59.00
Ishar Trilogy
Alle drei Teile der Fanatsy-Sage auf CD-ROM, DV 49.00
Eye of the Beholder Trilogy
Alle drei Teile der sagenumwobenen Fantasyserie von SSI auf CD-ROM. US-Version 59.00
War at Sea Collection
Sammlung mit Lost Admiral, Grandest Fleet und World War II South Pacific. CD-ROM, Dt. Anleitung 59.00
Carriers at War Collection
Carriers at War I, II und Construction Set auf CD-ROM. US-Vers. 99.00
Perfect General II Collection
Perfect General II mit Szenarioeditor auf CD-ROM. US-Vers. 79.00
V for Victory Collection
Alle vier Teile des Strategieklassikers von Three Sixty auf CD-ROM. US-Version.. 79.00
Award Winners
Gesuchte, einzeln nicht mehr erhältliche Klassiker: Lemmings, Civilisation, Elite II. CD-ROM, DA 29.00
Combat Classics III
Strategiesammlung: History Line, Campaign, Gunship 2000. CD 39.00

Das Schwarze Auge

Die Schicksalsklinge CD-ROM 29.95
Schicksalsklinge Audio-CD 24.95
Schicksalsklinge Lösung 24.80
Schicksalsklinge T-Shirt XL 29.80
Sternenschweif Diskette 15.00
Sternenschweif CD-ROM 29.95
Sternenschweif Audio-CD 24.95
Sternenschweif Lösung 24.80
Sternenschweif T-Shirt XL 29.80
Schatten über Riva* 39.00
Schatten über Riva Lösung* 24.80
Schatten über Riva Audio-CD* 24.95
Schatten über Riva T-Shirt* 29.80
DSA-Tools Deluxe: DIE Spielleiterhilfe für Das Schwarze Auge: Charaktergenerierung, Stufenanstieg, umfangreiche Bibliotheken aventurischer Ausrüstungsgegenstände, Monster und Persönlichkeiten, Kampfsimulator, Druckoption und vieles mehr. Auf dem neuesten Regelstand. 79.95
DSA-Tools Update: Gegen Einsendung der alten DSA-Tools Originaldiskette (V1.0/1.02) erhalten Sie ein Update auf DSA-Tools Deluxe f. DM 29.95 + Porto.

Campaign Cartographer

Campaign Cartographer: Universelle Spielleiterhilfe für alle Rollenspielsysteme. CAD-System zum Erstellen wunderschöner Fantasy-Landkarten. Druckoption, umfangreiches Handbuch (auch in Farbe). Diskette, Engl. Version. 119.00
Dungeon Designer: Zusatzdisk zum Campaign Cartographer für die Erstellung von Verliesen, Gebäuden und Höhlensystemen. EV, Disk 49.00
Campaign Cartographer Fonts 1: Zusätzliche Schriften und Zeichensätze für den Campaign Cartographer, Engl. Version, Diskette 29.00
City Designer: neue Zusatzdisk zum Campaign Cartographer zum Zeichnen v. Stadtplänen. Disk, EV 79.00

AD & D Core Rules

Endlich ist sie da, die umfassende AD&D - Regelsammlung auf CD-ROM! Umfaßt das Palyer's Handbook, den Dungeon Master's Guide, Monstrous Manual, Tome, Tome of Magic, Arms&Equipment Guide. Charaktererschaffung mit allem drum und dran. DM-Toolkit mit Malprogramm zum Erstellen von Karten im AD&D-Stil, Handout-Generator, Schatz-Generator, Monster-, NPC-, und Begegnungs-Generator. Druckoption, natürlich auch in Farbe! US-Version, CD-ROM für Windows 3.1/WIN95. 99.00

SSI-Klassiker!!!

Alte SSI-Strategiespiele neu aufgelegt von der Firma Novastar Games. Leider nicht im Karton, sondern in einer Plastikfolie, dafür aber ungemein preisgünstig. US-Versionen auf 3.5"-Diskettre. Bei Drucklegung waren folgende Titel lieferbar:
B 24 29.00
Battle of Antietam 29.00
Conflict Middle East 29.00
Mech Brigade 29.00
Rebel Charge at Chickamauga 29.00
Red Lightning 29.00
Second Front 29.00
Shiloh 29.00
Sons of Liberty 29.00
Star Command 29.00
Stellar Crusade 29.00
Sword of Aragon 29.00
Typhoon of Steel 29.00
Warship 29.00
Waterloo 29.00
Western Front 29.00

Dokumentationen

Brandneu bei uns: Die neue Doku-Serie auf CD-ROM von Flagtower. Jede CD enthält viele Videos und eine Unzahl von Bildern. Sehr fundiert recherchiert, bietet die Serie eine gute Informationsquelle zu den verschiedensten Themen. In englischer Sprache.
World War I EV 59.00
World War II EV 59.00
War in the Pacific EV 59.00
History of Medicine EV 59.00
The Space Race EV 59.00
The Unexplained (UFOs, Stonehenge und andere Phänomene) EV 59.00

Preisknaller...

... solange der Vorrat reicht!

IBM DISKETTE:
Clash of Steel US 39.00
Carrier Strike US 39.00
Gateway II: Homeworld US 29.00
IBM CD-ROM:
11th Hour DV 69.00
1944-Across the Rhine DA 59.00
1942 Pacific Air War DA 59.00
Air Power DA 29.00
Air Combat PowerDA 59.00
Albion DV 49.00
Alien Logic DA 39.00
Alone in the Dark I DV 39.00
Apache Longbow US 69.00
Bat 2: Koshan Conspiracy 19.00
Battle Stations DA 29.00
Battles in Time 29.00
Bundesliga Mangaer Prof. DV 29.00
Burning Steel II EV 29.00
Burning Steel IV DA 59.00
Burntime Soundtrack Audio-CD 9.00
Colony Wars 49.00
Commander Blood 29.00
Conquered Kingdoms US 29.00
Creature Shock DV 29.00
Critical Path DA 29.00
Dark Sun II DA 39.00
Dawn Patrol DA 29.00
The Dig DA 59.00
Disciples of Steel US 39.00
Dogfight DA 39.00
Dominus US 39.00
Dune II DV 39.00
Dungeon Master II DV 49.00
Earth Siege II DV 79.00
Eishockey Manager DV 29.00
Empire II US 49.00
Falcon 3.0 Gold DA 69.00
Fast Attack 79.00
Flight Unlimited 49.00
Frankenstein 49.00
Gabriel Knight II DA 79.00
Grandest Fleet DA 49.00
Hammer of the Gods DV 49.00
Heroes of Might & Magic US 49.00
Die Höhlenweltsaga 29.00
In the first Degree 59.00
Inferno & TFX DA 59.00
Iron Assault 49.00
Jungle Strike 29.00
King's Quest VII DV 49.00
Little Big Adventure DV 39.00
Machiavelli 29.00
Martian Chronicles 69.00
Megatraveller I DA 39.00
Monty Python DV 39.00
NBA Jam 49.00
No World Order US 39.00
Novastorm 39.00
PGA-Tour Golf 96 DA 49.00
Pizza Connection DV 29.00
Planet's Edge DA 19.00
Prisoner of Ice DV 49.00
Pure Wargame US 29.00
Ravenloft II DA 39.00
Renegade DA 29.00
Scenariomania (Unmengen neuer Levels für Command & Conquer, Sim Sity 2000, Warcraft u. Descent) 29.00
Secret Weapons o.t. Luftw. US 29.00
Shadow of the Comet DV 39.00
Shivers US 49.00
Shivers DA 69.00
Silent Hunter DV 79.00
Silent Steel DV 59.00
Space Quest VI DV 49.00
Stonekeep DV 49.00
Tank Commander DA 39.00
Teamchef DV 49.00
TFX 29.00
Theme Park DV 39.00
Top Gun DV 49.00
Transport Tycoon DV 49.00
Ultima VII 1 & 2 DA 39.00
Ultima Underworld I & II DA 39.00
Universe DA 39.00
Veil of Darkness DV 29.00
Vollgas DV 49.00
Warcraft I DA 49.00
Whales Voyage II DV 29.00
Wing Commander III DV 49.00
Wings of Glory DV 39.00
Wolfpack DA 39.00
World War II: South Pacific US 29.00

Lösungsbücher

Umfangreiche Lösungshilfen aus den USA. Alle Bücher in engl. Sprache.
Aces of the Deep 39.00
Close Combat 39.00
Earth Siege 35.00
Fantasy General 39.00
Civilisation II 39.00
Mechwarrior II 39.00
Sim Life 29.00

... und vieles mehr! Gratiskataloge Computerspiele & Abenteuerspiele gleich mitbestellen!

Irrtümer und Änderungen vorbehalten - Mindestbestellwert DM 30.00 - Versand gegen Nachnahme (+ DM 10.00), Vorausscheck (+ DM 8.00) oder Einzugsermächtigung (+ DM 8.00), Ausland gegen Vorkasse (+ DM 30.00)

Natürlich halten auch unsere Fantastic Shops das reichaltigs Spieleangebot für Sie bereit:
Fantastic Shop Düsseldorf - Graf-Adolf-Str. 41 ----- Fantastic Shop Köln - Habsburgerring 18-20 (Rzudolfpl.)

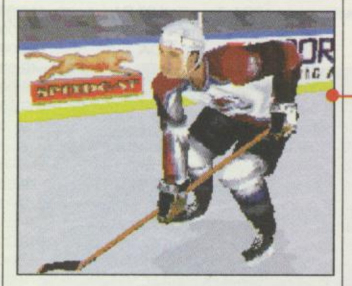
NHL HOC
Willkommmene

Faszinierend, was die Truppe von Pioneer Productions Jahr für Jahr Neues vom Schläger läßt

Die Situation der NHL-Reihe erinnert frappierend an Corel Draw. Hier wie dort fragen sich alljährlich hunderttausende Fans, was die Entwickler wohl noch alles in ihre neueste Version hineinpacken wollen, das nicht schon längst enthalten ist. Im Falle der Eishockeysimulation lautet die Antwort diese Saison "3D Total". Konnte die "Virtual Stadium"-Technologie schon beim Vorgänger begeistern, mußten sich die Akteure damals noch damit abfinden, wunderbar animierte, aber doch recht pixelige Bitmapmännchen zu sein. Diese verhinderten unter anderem auch die Verwendung bestimmter Kameraeinstellungen – ein flaches 2D-Sprite sieht von oben gesehen alles andere als beeindruckend aus. In NHL 97 ist das kein Problem mehr. Auf der im Vergleich zu europäischen Arenen kleinen Eisfläche tummeln sich Polygonspieler höchster Qualität, die mit ihren absolut **lebensecht** wirkenden Bewegungsabläufen sämtliche Monster des jüngsten id-Spektakels verblassen lassen. Die neugewonnene Freiheit bei der Kamerawahl nutzte EA Sports denn auch weidlich aus. Gleich drei unter dem Hallendach installierte Kameras sorgen für maximale Übersicht, lassen die grafische Pracht größtenteils aber nur erahnen. Altbekannt sind dagegen die fleißig zoomenden und drehenden "EA Kameras" die teilweise mittendrin statt nur dabei sind und dadurch den nächsten Mitspieler ab und an unterschlagen. Als etwas gewöhnungsbedürftig erweisen sich die beiden "Press-Cams", die das Match wie vom Fernsehen bekannt hauptsächlich von der Seite zeigen, was für die Auge-Hand-Koordination ein bißchen Übungszeit bedeutet. Die unsägliche Helmkamera verschwand zum Glück aus dem Lastenheft der Programmierer. Netterweise wurde auch abseits der Perspektivenflut alles dafür getan, den Spieler nie über den momentanen Aufenthaltsort der schwarzen Hartgummischeibe im Unklaren zu lassen. Dabei ließ man sich vom Fernsehsender FOX inspirieren, der mit seinen Leuchtpucks ein neues Fernsehzeitalter im Eishockey einläutete. Die Scheibe leuchtet in NHL zwar nicht, ist aber ständig von einem heiligenscheinartigen blaugrauen Kranz umgeben, der auch noch im größten Kuddelmuddel heraussticht. Ähnlich wie reale Kameramänner verlor der Regisseur in der 96er Schaltzentrale öfter den Puck aus den Augen, hat seine Lektion in den letzten 12 Monaten allerdings gut gelernt; die Scheibe ist jetzt ständig im Sichtbereich.

Zurück zu den Wurzeln kehrte Electronic Arts steuerungstechnisch. Entgegen dem allgemeinen Trend, die Knopfwüsten moderner Gamepads bis aufs Letzte auszureizen, regelt jeder vom Anfänger bis zum mehrfachen Stanley Cup-Gewinner

IN MOTION



Die traumhaften Animationen verdanken wir modernster EA-Technik: Perfektionierte Motion-Capture-Verfahren in Verbindung mit der brandneuen "Motion Blending"-Technologie (siehe auch FIFA 97-Preview) machen die NHL-Stars zu Spitzenreitern in Sachen Polygonsprite-Qualität. Aus Geschwindigkeitsgründen sind Arme und Schenkel nach wie vor Bitmaps, was mit bloßem Auge kaum auffällt.

Mit der Hallendachkamera habt ihr den besten Überblick



Durch reichliche Skillpoints könnt ihr einen echten Superstar kreieren



Dieser wunderschöne Crosscheck an der Bande hat selbstverständlich eine 2 Minuten-Strafe zur Folge

KEY 97

Eiszeit

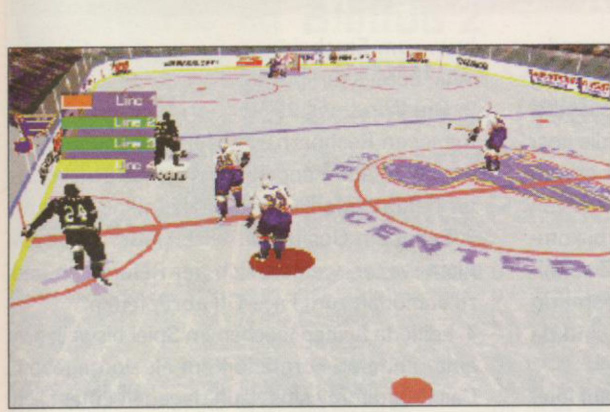
alles mit lediglich zwei Buttons. Einer zum Passen, der andere zum Schiessen – das Prinzip ist nach ein paar Sekunden kapiert, läßt dem Könner aber dennoch Raum für einige Feinheiten. Ein kurzer Tipper auf den Schußknopf verursacht einen Schlenzer, mehrsekündiges Drücken dagegen einen Schlagschuß Marke Pfostenbrecher. Zweimaliges Pressen des Steuerkreuzes in Laufrichtung veranlaßt den Spieler einen Gang zuzulegen, dasselbe um 180 Grad gedreht zum beherzten Einsetzen der Kufenbremse. Doppel- und Direktpässe, Volleyabnahmen (die sogenannten "One-Timer") sind natürlich wieder mit von der Partie, blieben jedoch unverändert. In der Defensive können sich die Cracks auf mehrere Arten zu Wehr setzen. Dabei ist vor allem beim Haken Vorsicht angesagt, das nicht selten zu einer vorentscheidenden Strafzeit führt. Köstlich anzusehen sind verzweifelte Versuche, sich in die Schußbahn eines Gegners zu werfen, erst recht wenn dieser mittels Täuschungsmanöver



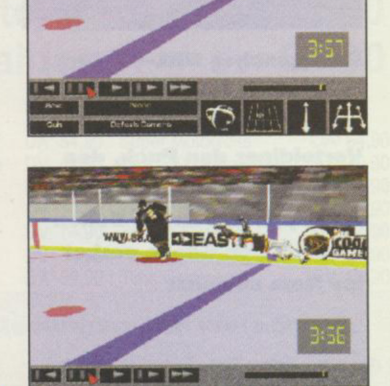


Der Aufstellungsbildschirm mit kleinen Spielerportraits und Stärkebalken

gar nicht schießt, sondern genüßlich den hilflos auf dem Eis dahinschlitternden Verteidiger umkurvt. In dieser Situation ist ein gewaltiger Bodycheck oft die letzte Rettung, vorausgesetzt, er wird im richtigen Winkel angesetzt. Dann kommt es unter Umständen auch zu bösen Verletzungen, die den Spieler jetzt für mehrere Spieltage außer Gefecht setzen können. Fühlt sich ein Akteur etwas zu robust angegangen, fängt er, je nach seiner Agressivitätsvariablen, gerne mal eine zünftige Rauferei an. In Prügelspielmanier setzt es dann Haken und Geraden, bis sich einer der zwei auf den Hosenboden setzt. Zur Beruhigung geht es für beide fünf Minuten lang in die "Kühlbox", wie die Strafbank beim Eishockey treffenderweise genannt wird. Verändert verhalten sich die Goalies, wenn sie im Puckbesitz sind und ihr sie deshalb gerade steuert. Im Gegensatz zu NHL 96, als man mit dem Keeper im eigenen Drittel auf Reise gehen konnte, verharren sie jetzt auf der Stelle. Das ist zwar risikoärmer, dafür auch



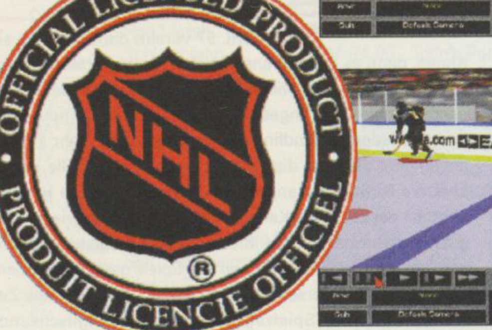
Mit fortschreitender Spieldauer verkratzt die anfangs spiegelglatte Eisfläche zusehends



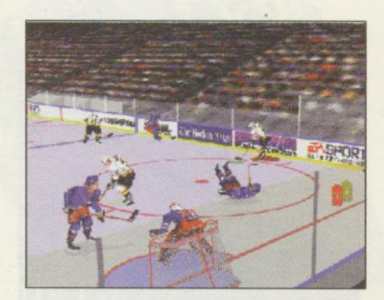
SUPER

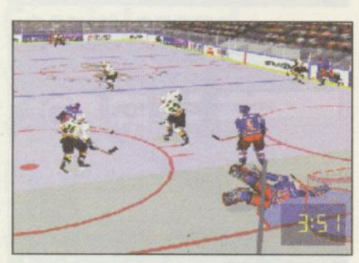
Als mit der grafischen Opulenz von NHL 96 Übersichtlichkeit und damit auch Spielbarkeit einen Rückschlag hinnehmen mußten, hatte ich etwas Bedenken um diese an und für sich famose Sportspielserie. Doch mit dem aktuellen "Update" kehre ich begeistert zurück in den Kreis der treu ergebenen NHL-Jünger. Zwei Hauptpunkte sind dafür ausschlaggebend: Erstens sorgen alle acht Kameraperspektiven für schöne Bilder und den nötigen Überblick, die Zeiten der von der Bildfläche verschwundenen Pucks sind vorbei. Zweitens kehrte EA zur intuitiven Zweibutton-Bedienung zurück, ohne daß darunter die spielerischen Details gelitten haben. Dadurch sind auch wieder heiße Zweispielerfights vor einem Monitor möglich, die letztes Jahr wegen der kastrierten Steuerung nur halb so viel Spaß machten. Ohne Ausrutscher geht NHL 97 aber dennoch nicht vom Eis. Mir persönlich sind Alleingänge zu leicht zu bewerkstelligen, während intelligentes Paßspiel selbst echte Cracks fordert und dabei trotzdem nur selten zum Torerfolg führt.

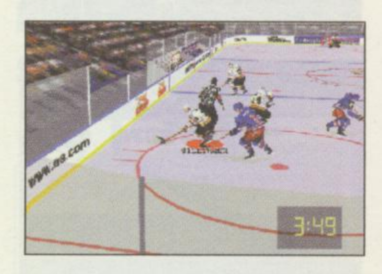
Michael Galuschka

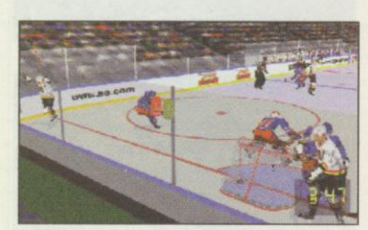


Spektakuläre Fouls sieht man sich besonders gern in der Wiederholung an

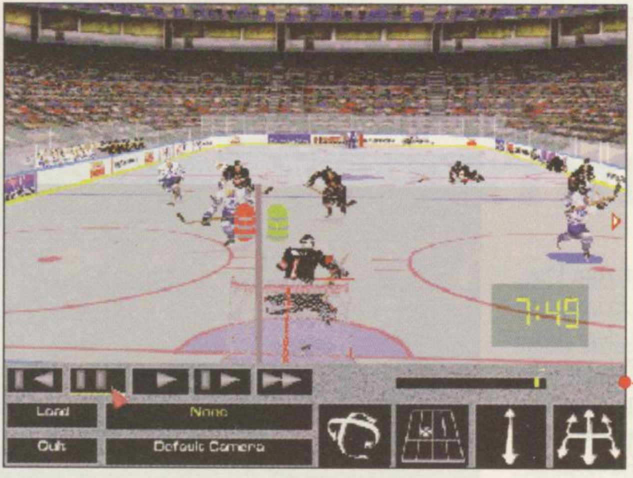








Ein typisches NHL-97-Tor: Nach einer Flanke verpassen sowohl Center als auch Verteidiger den Puck, den sich ein Außenstürmer schnappt und am zu Boden gegangenen Goalie vorbei ins Netz schlenzt



Ein aus dieser Entfernung seltenes Tor

eine ganze Ecke langweiliger. Wenig getan hat sich in den edlen, von satten Rocktracks in Profistudioqualität begleiteten High Color-, Super-VGA-Menüs. So darf man jetzt von jedem Team deren NHL-Geschichte samt Erfolgen begutachten, die auch so manch interessante Namenswechsel verbirgt. Nützlich ist, daß im Editierbildschirm gleich die Stärken der einzelnen Spieler verglichen werden können, um so ohne großes Geklicke möglichst harmonische Reihen zu bilden. Diese sind bei NHL 97 nicht mehr nur im Puckbesitz manuell wechselbar, sondern zu jedem Zeitpunkt des Spiels; günstigerweise nicht ausgerechnet in dem Moment, wenn der gegenerische Starstürmer mit der Scheibe am Schläger ins eigene Drittel flitzt. Kommt es dennoch zu Fehlern oder besonders schönen Toren, lohnt eine Wiederholung der Szene via eingebauter **Replayfunktion.** Mit jedem erdenklichen Kamerawinkel bekommen interessante Aktionen ihre ganz eigene Dynamik.

Und dynamisch sollte auch der Rechner sein, der eingesetzt wird. Denn als eines der ersten Spiele pocht NHL Hockey 97 auf einen Pentium mit möglichst dreistelliger Hertzzahl; 486er müssen leider draußenbleiben. Außerdem ist ein 4fach-CD-ROM Pflicht und eine Grafikkarte vom Schlage einer Matrox nicht verkehrt. Zudem erwies sich kaum ein Gamepad als 100%ig geeignet. Letztendlich empfehlen wir dringend das Microsoft Sidewinder Gamepad, zur Zeit State-of-the-Art unter den PC-Pads. *mg*

MACKEN

In den Onlineforen gab es zu kaum einem anderen Spiel schon kurz nach der Veröffentlichung so viele Mails zu lesen. Das liegt hauptsächlich an ein paar Bugs und Ungereimtheiten, die aber meistens nur absolute NHL-Fanatiker stören dürften. So ist zum Beispiel die Schußhand von ca. 30 Spielern vertauscht, manchmal bekommen die Akteure gleich zweifach eine Zweiminutenstrafe aufgebrummt, weil sie übereifrig zu Werke gingen. Deutlich störender sind da einige andere Fehler:

1. Das Programm läuft momentan nur auf Intel Pentium-Prozessoren. Ein Patch für Besitzer von Rechnern mit AMD- oder Cyrix-Chip ist in Arbeit bzw. zum Erscheinungstermin dieses Heftes evtl. bereits fertiggestellt
2. Die Windows 95-Version funktioniert auf manchen Rechnern, auf vielen dagegen nicht oder nur sehr mangelhaft. Welches Strickmuster dahintersteckt, ist bis jetzt nicht bekannt.
3. Fängt ein Goalie den Puck, paßt ihn jedoch nicht weiter, weigert sich der Referee ab und zu standhaft zum Face-Off abzupfeifen.
4. Editierte Reihen tauchen im Spiel bisweilen in einer anderen Formation auf als vorgegeben.

Das Programm selbst läuft dagegen unter allen Bedingungen sehr stabil, es gab während der ganzen Testphase nur einen einzigen Absturz.



Ulrich Smidt

SUPER

NHL 97 vereint die Tugenden seiner Ahnen, denn es ist noch ansehnlicher als der direkte Vorgänger, spielt sich dabei aber wieder so locker-flockig wie der 95er Jahrgang. Verzweiflung angesichts übermächtiger Computergegner und überladenen Handlings kommt hier nicht mehr auf. Selbst diejenigen, die stets die schlichte, aber funktionelle Vogelperspektive zurücksehnten, werden jetzt bedient. Die Hockeyvernarrtheit der EASports-Kanadier bricht bei Details wie den 25 Original-Torwartmasken mit ihrer typischen Bemalung durch, die von den Digitalgoalies während des Spiels getragen werden. Zu den wenigen Flecken auf dem weißen Jersey gehört sicherlich, daß der ohne Zweifel brillante Kommentar jedes einzelnen Spielzugs sich nur dem Englischkundigen erschließt, während die deutsche Installation lediglich Tor- und Strafdurchsagen übersetzt wiedergibt und den Rest im O-Ton beläßt. Getrübte Euphorie auch angesichts der Bugs. In letzter Zeit häufen sich die halbfertigen Veröffentlichungen leider ziemlich.

NHL Hockey 97

Genre	Sport
Hersteller	Electronic Arts
Niveau	einstellbar
Preis	ca. 120 Mark
Spieler	1 bis 8

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal			75
empfohlen			120

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

System	Win'95, DOS
Festplatte belegt	20 – 80 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte (DOS)
	16 MByte (WIN 95)
Steuerung	Joystick, Tastatur, Maus
Extras	keine

Grafik 85%

Sound 89%

Spielspaß

Solo 87% Multi 88%

Bilder auf [CD]



Scharfe Augen - Tiefe Preise!

Bestelltelefon 06142 - 59690

Fax 06142 - 562170

J. Hartmann & P. Klinger GbR • An den Weiden 36 • 65428 Rüsselsheim



CD-ROM • CD-ROM • CD-ROM



Titel		Preis	Titel		Preis	Titel		Preis
3 Skulls of the Toltecs	DV	74,90	Crow: City of Angels	DV*	84,90	Flying Corps	DV	84,90
Aces o.t. Deep (Win95)	DV	74,90	**Crusader - No Regret**	**DV**	**64,90**	Formel 1	DV*	69,90
Afterlife	DA	74,90	Cyberia 2	DV	69,90	**Formula 1 Gr. Prix 2**	**DV**	**94,90**
AH - 64 Longbow	DV	78,90	Cyberstorm (Win95)	DV	79,90	G-Nome	DV*	79,90
Airbus 2	DV	74,90	**Das schwarze Auge 3**	**DV***	**39,90**	Gabriel Knight 2	DV	79,90
ATF	DV	78,90	Daytona USA	DV*	69,90	Gearheads	DV	49,90
Azarels Tears	**DV**	**69,90**	Death Gate	DV	69,90	Gene Wars	DV	69,90
Baphomets Fluch	**DV**	**69,90**	Der Planer 2	DV	69,90	Golden Gate Killer	DV	69,90
Battle Isle 3	DV	68,90	Der Produzent	DV	69,90	Grid Run	DV*	64,90
Bernhard Langer Golf	DV	64,90	Descent 2	DA	69,90	Guts N' Garters	DV*	79,90
Betrayal in Antara	**DA***	**74,90**	**Destruction Derby 2**	**DA***	**69,90**	Hardline	DV	59,90
Birthright	DV*	79,90	Die Fugger 2	DV	74,90	**Heart of Darkness**	**DV***	**84,90**
Blue Ice	DV	74,90	Die Schl. i.d. Ardennen	DV	69,90	Hind	DV	69,90
Boong!?	DV	44,90	Die Hard Trilogy	DV	69,90	Holiday Island	DV*	79,90
Bubble Bobble	DV	59,90	Die Rätsel d.Master Lu	DV	69,90	Hugo 4	DV	64,90
Bundesl. Manager 97	**DV**	**74,90**	Die Siedler 2	DV	68,90	Interstate 76	DV*	79,90
Caesar 2	DV	74,90	Discworld 2	DV*	74,90	Into the Void	DV	79,90
Central Intelligance	DA	79,90	**Down in the Dumps**	**DV***	**69,90**	Iron Man	DA	64,90



Alien Trilogy	**DV***	**69,90**
Bleifuß 2	**DV***	**59,90**
Comm. & Conq. 2	**DV**	**84,90**
Creatures (W95)	**DV**	**64,90**
Daggerfall	**DV**	**69,90**
Die Akte Pandora	**DV**	**74,90**

Titel		Preis	Titel		Preis	Titel		Preis
Chartbreaker	DV*	69,90	Dragonheart:Fire&Steel	DV	64,90	Lands of Lore 2	DV*	84,90
Chronicles o.t. Sword	DV	69,90	DSF Fußballmanager	DV	79,90	Leis. Suit Larry 7	DA*	74,90
Civilization 2	DV	74,90	Elisabeth 1.	DV	69,90	**Leis. Suit Larry 7**	**DV***	**79,90**
Clif Danger	DA	59,90	Eradicator	DA*	74,90	Lighthouse	DV	79,90
Cluedo	DV	74,90	F1 Manager 96	DV	69,90	Links LS	DA	89,90
Comm. & Conquer	DV	79,90	F1 Racing	DA	84,90	Lords o.t. Realm 2	DV*	79,90
C & C - Data	DV	24,90	Fifa Soccer 96	DV	59,90	M. I. A. (Win95)	DA*	74,90
C & C - neue Level	DV	24,90	Firefight	DA	59,90	Mad TV 2	DV*	74,90
Conqueror A.D.	DV	74,90	Flottenmanöver	DV*	69,90	**Magic the Gathering**	**DV***	**79,90**
						Master of Orion 2	DV	79,90
						Max	DV*	79,90
						Mechwarrior 2:Merc.	DV*	79,90
						Megarace 2	DV	54,90
						Monster Truck	DV*	74,90
						NBA Live 96	DV	79,90
						Need for Speed Sp.Ed.	DV	79,90
						NHL Hockey 96	DV	74,90
						Night of the Monsters	DA*	79,90
						Normality	DV	69,90
						Olympic Games	DV	64,90
						Olympic Soccer	DA	64,90
						Panzer Dragoon	DV*	74,90
						Pax Imperia 2	**DV***	**89,90**
						Petko	DV	69,90
						Pinball 97	DV*	54,90
						Pole Position	DV	74,90

HAMMER-PREISE

Titel		Preis	Titel		Preis
Albion	DV	29,90	Lost Eden	DV	24,90
Batmann Forever	DA	34,90	NHL Hockey 95	DV	29,90
Bioforge	DV	29,90	PGA Tour 486	DV	29,90
Bundesl. Manager Pro	DV	24,90	Pizza Connection	DV	24,90
Carrier Strike Force	DV	24,90	Simon the Sorcerer 2	DV	29,90
Chewy-Escape fr. F5	DV	34,90	**Space Quest 6**	**DV**	**34,90**
Crusader-No Remorse	**DV**	**29,90**	Stonekeep	DV	39,90
Daedelus Encounter	DV	24,90	**Syndicate Plus**	**DV**	**29,90**
Deadline	DA	39,90	Theme Park	DV	29,90
Die Siedler 1	**DV**	**34,90**	Tilt	DA	24,90
Fade to Black	DV	29,90	US Navy Fighters	DV	29,90
Fifa Soccer 95	DV	29,90	Vollgas	DV	34,90
FX Fighter	DA	24,90	**Warcraft 1**	**DV**	**34,90**
Kings Quest 7	DV	34,90	**Wing Commander 3**	**DV**	**33,90**
Leis. Suit Larry 6	**DV**	**24,90**	Woodruff	DV	24,90

GREATEST HITS





Diablo	**DV***	**79,90**
Dungeon Keeper	**DV***	**72,90**
Fifa Soccer 97	**DV***	**79,90**
MDK	**DV***	**74,90**
NHL Hockey 97	**DV***	**74,90**
Phantasmagoria 2	**DV***	**84,90**
Privateer 2	**DV**	**79,90**
Syndicate Wars	**DV**	**74,90**
Tomb Raider	**DV***	**64,90**

Titel		Preis	Titel		Preis
Powerplay Hockey 97	DA*	54,90	Super Motocross	DA*	64,90
Pro Pinball - The Web	DV	49,90	TFX 2000 Eurofighter	DV	79,90
Quest for Fame	DA	94,90	TFX EF2000 - Data	DV	34,90
Rebel Assault 2	DV	74,90	TFX Super EF2000	DV	84,90
Red Ghost	DV	74,90	**Theme Hospital**	**DV***	**74,90**
Return Fire (Win95)	DV	74,90	Thunderhawk 2	DV	69,90
Risiko	DA*	69,90	Time Commando	DV	69,90

Komplettlösungen für viele Spiele

Einzellösung 14,90 Sammelbände 19,90

Titel		Preis	Titel		Preis
Road Rash	DV	59,90	**Toonstruck**	**DV***	**69,90**
Schleichfahrt	DV	74,90	Torin's Passage	DV	79,90
Scorched Planet	DV	64,90	UEFA Euro 96	DV	69,90
Sega Rally	DV*	74,90	Warcraft 2	DV	74,90
Shadoan	DA	79,90	Warcraft 2 - Data	DV	26,90
Shattered Steel	DV	69,90	Warcraft 2 - neue Level	DV	24,90
Sim Copter (Win95)	DV*	74,90	Wing Commander 4	DV	78,90
Sonic CD	DA	49,90	World Ralley Fever	DA	64,90
Star Control 3	DV*	74,90	Worms	DV	64,90
Star Trek-Deep Sp.Nine	DA	64,90	Worms - Data	DV	34,90
Star Trek-Klingon	DA	67,90	X-Car	DA*	69,90
Starcraft	DV*	79,90	**Z**	**DV**	**69,90**
Steel Panthers 2	DV	74,90	Zone Raiders	DV	64,90
S.T.O.R.M	DV	73,90	Zork Nemesis	DV	78,90

Händleranfragen sind uns willkommen! Gewerbenachweis erforderlich!

Versand nur im Inland. Ab DM 250 portofrei. Vorkasse plus DM 6,90 (Euroscheck bis DM 400). Nachname plus DM 9,90 zzgl. Zahlkartengebühr. Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir pauschal DM 20!

DV - Deutsche Version • DA - Deutsche Anleitung • * - Das Spiel war zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht verfügbar. Vorbestellung empfohlen!! Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

Das beliebte Weltraum-Epos meldet sich nach vier Jahren in unserer Umlaufbahn zurück



STAR

Odyssee



Die launischen Exquivan



Sind das die „Eternal Ones"?



Die wohl ewig feigen Spathi

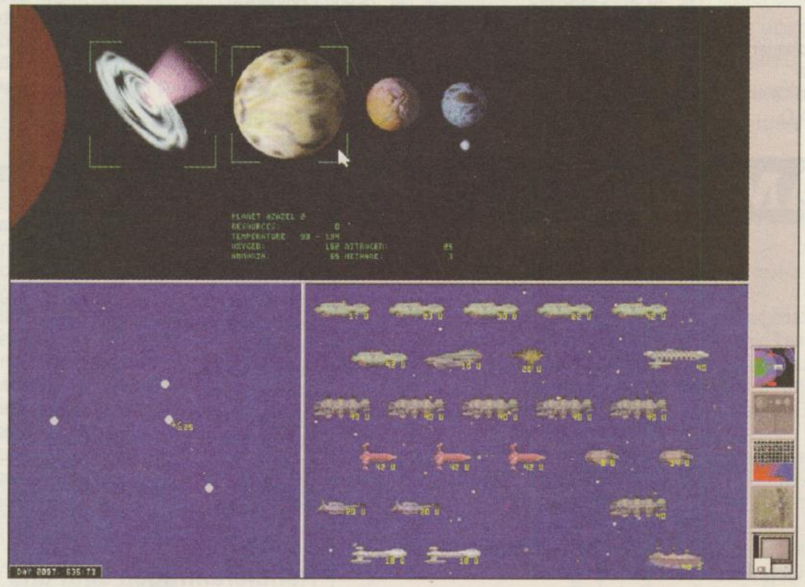


Die mißtrauischen Harika



Diesmal loyal: Die Ur-Quan

Lange Zeit blieben die Bitten der "Star Control"-Fangemeinde nach einem dritten Teil unerhört. Nicht, daß man bei Accolade der Meinung war, eine weitere Folge des hochgeschätzten Weltraum-Abenteuers würde sich nicht mehr rentieren. Vielmehr fehlte nach dem Weggang des Story-Schreibers und Designers Paul Reiche das nötige Know-how, die einzigartige Geschichte mit der gebührenden Sorgfalt und Finesse weiterzuführen. Eine Lösung des Problems wurde in den beiden eingefleischten "Star Control"-Fans Michael Lindner und Daniel Greenberg gefunden, die seit ihren "aktiven" Spielertagen mittlerweile selbst zu erfolgreichen Spieledesignern bei Legend herangereift waren. Nichts lag also näher, als in einem Joint-Venture der Companies Accolade, bei denen die Rechte lagen, und Legend, die als Adventure-Spezialisten den besten Ruf genießen, das Erbe Reiches weiterzuführen. Ganze vier Jahre dauerte es, bis sich Lindner und Greenberg durch die zahllosen Verbesserungsvorschläge aus Spielerzuschriften gewühlt hatten, bis die neue Story geschrieben war, bis alle technischen und grafischen Neuerungen durchgeführt werden konnten und somit das klassische Spiel von epischen Ausmaßen in einem neuen Gewand wieder aus der Versenkung auftauchte. Selbstredend, daß ein Programm, dessen wesentlicher Reiz in den witzigen, erzählerisch dichten und intelligenten Dia logen liegt, durch das Zeitalter fast grenzenlose Sprachausgabe auf CD-ROM eine ganz neue Dimension verliehen bekommt. Mußte der zweite Teil noch mit wenigen digitalisierten Fetzen aus kommen, gibt es jetzt keinen Alien-Satz mehr der nicht von einer mit jeder Rasse variierender Stimme und Sprachcharakteristik an euer Oh getragen wird. Wer noch nicht mit der Serie ver traut ist, sollte jetzt aufhorchen: Das Konzep von "Star Control" stammt aus einer Zeit, al Computerspiele fast ausschließlich durch origi nelle Spielprinzipien oder brillant ausgefeilt Stories überzeugen mußten. Da auch der dritt Teil konsequent den Aufbau der Urprogramm weiterführt, liegt trotz der jetzt recht ansehnli chen Grafik der Schwerpunkt weiterhin auf aus giebig geführten Konversationen mit den Alien Rassen des "Star Control"-Universums, das sic diesmal auf den überschaubaren Kessari-Qua dranten beschränkt. Wer hierfür die nötig Geduld aufbringt, wird reich belohnt. Da all Handlungsstränge aufeinander aufbauen un ineinander greifen, gibt es keine langweilige Ecken und Enden, an die der Spieler nur geführ wird, um nach kurzer Unterhaltung wiede umzukehren zu müssen, um sich der eigent lichen Handlung zu widmen. Hier führen all Wege zum Ziel.



Im Planetensystem-Bildschirm organisiert ihr auch eure Raumflotte

R CONTROL 3

e im Weltraum

Kurze Zwischensequenzen lockern das Spielgeschehen auf ▶

Die Gebäude einer eurer Kolonien ▼



In den Unterhaltungsbildschirmen seht ihr euer fremdartiges Gegenüber als ein vor einem Modell-Set gefilmtes und anschließend digitalisiertes **Animatronic.**
Das ist eine Kautschuk-Puppe, deren elektronisch-mechanisches Innenleben die ansonsten tote Gummimasse mit Mimik und Gestik agieren läßt. Unter dem Animatronic-Fenster befindet sich euer Fragenkatalog oder mögliche Statements, die ihr den Aliens an die kurios geformten Köpfe werfen könnt. Hier sollte vorsichtig gewählt werden, denn ganz wichtige Gesprächspartner schicken euch bei einer unangebrachten Bemerkung schon mal ins Spiel-Aus. Zweck der Unterhaltungen ist es, die Eigenschaften der Rasse kennenzulernen, diplomatische Beziehungen aufzubauen, Informationen über geheimnisvolle Artefakte zu gewinnen und euer Endziel zu verfolgen. Das besteht darin, den allmählich verschwindenden Kessari-Quadranten vor dem endgültigen Verfall zu retten und die Möglichkeit der Hyperspace-Reise wiederherzustellen. Solltet ihr dabei konfus werden und einmal nicht wissen wie es weitergeht, steht euch euer Bordcomputer I-COM Rede und Antwort. Auch wer mit dem Spielprinzip von "Star Control" noch gar nicht vertraut sein sollte, wird mit Online-Hilfen behutsam an die Materie herangeführt
Für das Besuchen der unzähligen Planeten benötigt ihr natürlich neben Raumschiffen und Landesonden jede Menge Treibstoff. Plant ihr auf der großen Sternenkarte eure Route, so zeigt euch eine Verbindungslinie zu eurem Ziel an, welche Distanz ihr dafür zurücklegen müßt. Farbzonen geben darüber Aufschluß, ob euer derzeitiger Treibstoffvorrat ausreicht, um am Bestimmungsort anzukommen und möglicherweise wieder zum Startpunkt der Reise zurückzugelangen. Alle Rohstoffe gewinnt ihr auf den Planeten, von denen nicht jeder für eine Besiedelung durch jede Rasse geeignet ist. Schon von daher empfiehlt es sich, möglichst viele Alienarten für eure Allianz zu gewinnen. In den Kolonien könnt ihr zwar keine Gebäude selbst setzen,

IM VERGLEICH

	Star Control 2	Star Control 3
Grafik	VGA	SuperVGA
Sprachausgabe	nur wenige Sätze	komplett vertont
Rohstoffgewinnung	per Landesonden, die auf den Planeten Mineralien einsammeln	mittels Gebäuden, die nach Treibstoff bohren und Energie zur Verfügung stellen
Schiffsausbau	Kolonisationsschiff mit Pods ausbaufähig	nicht ausbaufähig
Alien-Rassen	18	23
Schiffstypen	25	25



Psychoamazonen: Die Syreen



Tumbe Arbeiter: Die Doogs



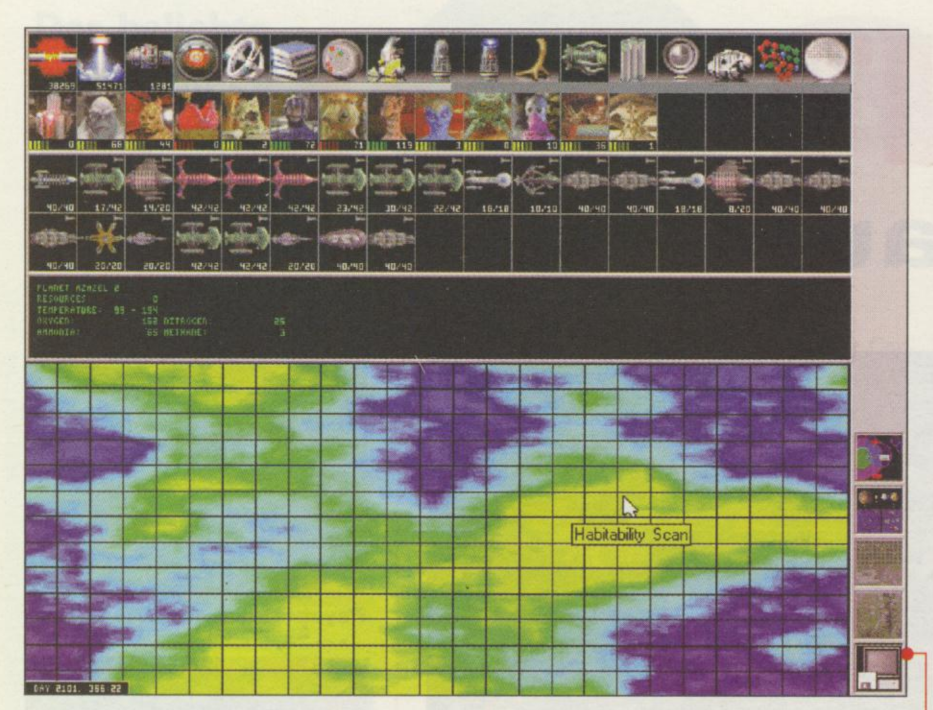
Die blasierten Utwig



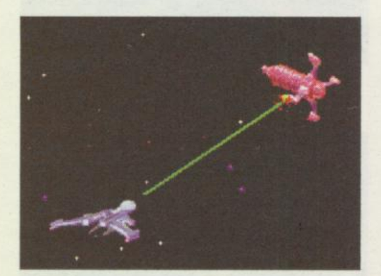
Die weisen Lk



Die verräterischen Vux



Scan-Screen: Die oberen Zeilen zeigen euch mitgeführte Artefakte und Siedler

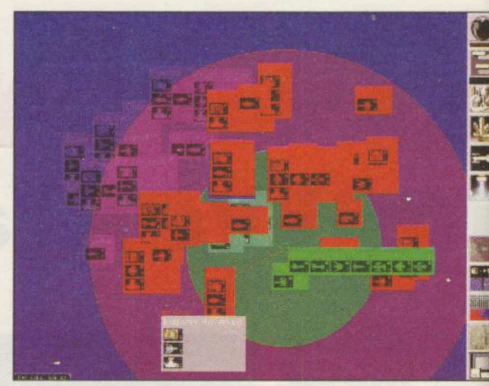


Die neue 3D-Perspektive



Alternative: Vertrautes 2D

jedoch bestimmen, was mit welcher Priorität gebaut oder gefördert werden soll. Um den ganzen Planeten überblicken zu können, begebt ihr euch auf den **Scan-Bildschirm,** der anzeigt, ob sich unter der Oberfläche der betreffenden Welt ein verschüttetes Artefakt der Urväter der Galaxie befindet. Ist dies der Fall, seht ihr ein rotes Sonarsignal, das die Stelle kennzeichnet, an der euer Forschungsteam mit der Grabung beginnen sollte. Das zu Tage geförderte Artefakt wird dann zwecks eingehender Untersuchung in das Labor einer eurer Kolonien verfrachtet. Oft bekommt ihr dann nur durch Experimentieren heraus, wozu sich die sonderbar geformten Dinger wirklich eignen. Meist werden damit die Schiffstypen der Aliens in puncto Feuerrate, Energieverbrauch und Wendigkeit verbessert. Ein glückliches Händchen bei der Auswahl eurer Flotte ist vonnöten, denn die Schiffe der jeweiligen Alienrassen besitzen extrem unterschiedliche Fähigkeiten und somit auch stark variierende Stärken und Schwächen. Diese müßt ihr



Treibstoffmanagement: Die grüne Zone dürft ihr hin und zurück bereisen, die rote nur „one-way", die lilane gar nicht

genau kennen, denn im Kessari-Quadranten hat sich außer euch noch eine andere Gruppierung breitgemacht. Die "Hegemonic Crux" ist ausschließlich auf Bereicherung und Machtgewinn aus und versucht charakterschwache Rassen mit hohlen Versprechungen aus eurer Allianz zu locken, was mitunter auch gelingt. Trefft ihr auf Mitglieder der Crux, ist die Konversation meist nur von kurzer Dauer, bevor ihr angegriffen werdet. Die Gefechte werden in Zweikämpfen Schiff per Schiff ausgetragen, bis eine der Flotten nicht mehr existiert. Zu diesem Zweck schaltet das Programm auf einen Kampfbildschirm um. Zusätzlich zur gewohnten **2D-Vogelperspektive** gesellen sich hier zwei neue Varianten von 3D-Ansichten, die die aus isometrischer Sicht dargestellten Schiffsbitmaps bei unmittelbarem Feindkontakt heranzoomen lassen.

Der Actionpart kann auch unabhängig vom Space-Adventure-Teil an einem Computer gegen einen Freund gespielt werden, vom dem Vorhaben, dies auch per Modem oder sogar Online zu ermöglichen, kam man vorerst ab.

Die umfangreiche Sprachausgabe wird demnächst von Warner komplett ins Deutsche übersetzt sein, uns lag bisher nur die in Stimmung und Qualität ausgezeichnete englischsprachige Version vor.

fh



Frank Heukemes

SUPER

Nicht zu fassen, mit welcher Hingabe Legends Lindner und Greenberg das Werk von Paul Reiche fortgeführt haben. An jeder noch so kleinen Stelle Dialog merkt man, daß hier nichts dem Zufall überlassen wurde. Ihr werdet nicht nur prächtig unterhalten, sondern mehr als einmal mit psychologischen Kniffen in Versuchung gebracht, die Seiten zu wechseln. Mit seinen genau austarierten Spielanteilen Adventure, Action und Wirtschaft wirkt "Star Control 3" zu keiner Zeit langweilig, sondern verführt euch eher dazu, die Maus nicht mehr aus der Hand zu legen. Alles, was an den beiden Erstlingen nervte (Orbit ansteuern, umständlicher Rohstoffabbau) wurde konsequent verbessert oder gekürzt. Alles, was ihr in der Vergangenheit lieb gewonnen habt (vertraute Rassen, Lieblings-Kampfschiffe) ist wieder mit von der Partie und wurde mit neuen Charakteren und Technologien angereichert. Bis auf einige Situationen, bei denen ihr unvermittelt vor dem "Game Over" stehen könnt, macht das nur Pluspunkte für den renovierten Klassiker.

Name .... **Star Control 3**
Genre .. Adventure/Strategie/Action
Hersteller ...... Legend/Accolade
Niveau .... mittel
Preis .... ca. 100 Mark
Spieler ....1(-2)

System .... DOS
Festplatte belegt .. min. 5 MByte
RAM-Ausstattung .... 8 MByte
Steuerung .... Maus
Extras .... keine

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung		✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			✔
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔	✔	

Grafik 65%
Sound 80%
Spielspaß
81%

Bilder auf

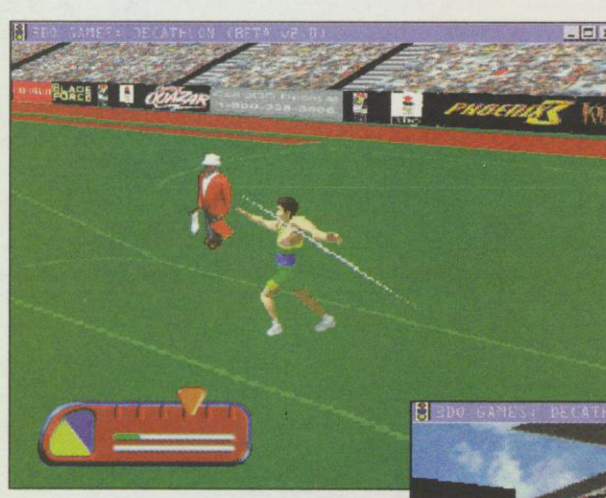
DECATHLON

Drei Tasten und Hornhaut an den Fingern – mehr braucht der Zehnkämpfer von heute nicht

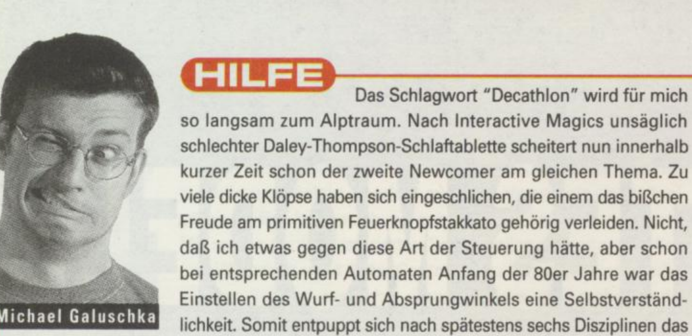
Was macht eine bei den Konsolen beheimatete Company, wenn´s nicht besonders gut läuft? Richtig, sie versucht auf dem riesigen PC-Markt Fuß zu fassen. Ganz nach dem Vorbild von SEGA gründete 3DO eine eigene Division für PC-Spiele. Zwiespältiger hätte der Einstand nicht ausfallen können. Während "Meridian 59" fast konkurrenzlos gut dasteht, bereichert ihr "Decathlon"-Versuch höchstens die Regale ausgesprochener Schrottsammler. Erstaunlich, wie schnell nach Interactive Magics Zehnkampflacher erneut ein von offensichtlichen Sportbanausen erschaffener Programmkrüppel das Licht dieser Welt erblickt. Die Liste der Pannen ist ebenso lang wie abwechslungsreich: Daß nach dem Finish die Zeit weiterläuft, ist noch verzeihlich, da sie in der anschließenden Ergebnistafel richtig erscheint. Kaum mehr als eine hochgezogene Augenbraue verdienen auch die abgehackt animierten Athleten, die nach gelungenen Versuchen von besorgniserregenden Anfällen heimgesucht werden. Besonders schlimm sind diese nach dem Hochsprung. Wie von einem Gummiseil hochgezogen überquert der Akteur selbst für amtierende Olympiasieger utopische Höhen mit einer Leichtigkeit, als läge die Latte immer noch bei der Anfangshöhe von 1,50m. Gleich im ersten Anlauf war bei mir die neue Weltrekordhöhe von 245 cm fällig, trotz Schwierigkeitsstufe "hard". Doch es kommt noch besser. Welcher Teufel die Entwickler beim Abschlußwettbewerb geritten hat, bleibt wohl ewig ein Geheimnis. Statt der vorgesehen 1500 Meter laufen die acht angetretenen Sportler gerade mal 800, also zwei Stadionrunden. Quasi als Ausgleich läuft die Stoppuhr dafür doppelt so schnell. Neben einem kompletten Zehnkampf (ebenso quälend wie ein echter) ist auch ein "Track Meet" möglich, bei dem die Punkte direkt nach der erreichten Endplatzierung verteilt werden. Hierbei darf man sich selbst aussuchen, wie viele Disziplinen man überstehen will. Selbstverständlich gibt es auch ein Trainingscamp, in dem die Fingerkuppen Gelegenheit zum Aufwärmen haben. Wer auf Gruppenerlebnisse der besonderen Art steht, kann mit bis zu sieben Gleichgesinnten seine Joystickvorräte verheizen. *mg*



Das Programmfenster ist in der Größe beliebig veränderbar



3DO verlegte den Anlauf des Speerwerfens von der Tartanbahn auf den Rasen



Die Leiste unten links zeigt das Potential des Athleten und dessen Ausnutzung an

Michael Galuschka

HILFE Das Schlagwort "Decathlon" wird für mich so langsam zum Alptraum. Nach Interactive Magics unsäglich schlechter Daley-Thompson-Schlaftablette scheitert nun innerhalb kurzer Zeit schon der zweite Newcomer am gleichen Thema. Zu viele dicke Klöpse haben sich eingeschlichen, die einem das bißchen Freude am primitiven Feuerknopfstakkato gehörig verleiden. Nicht, daß ich etwas gegen diese Art der Steuerung hätte, aber schon bei entsprechenden Automaten Anfang der 80er Jahre war das Einstellen des Wurf- und Absprungwinkels eine Selbstverständlichkeit. Somit entpuppt sich nach spätestens sechs Disziplinen das als Sportspiel getarnte Werk als ideales Werkzeug für Masochisten, die bei wundgescheuerten Extremitäten erst so richtig in Fahrt kommen. Zeitgenossen ohne derartige Veranlagung schauen, im positiven Sinne, in die Röhre: Zehnkampf passiv vor der heimischen Glotze macht aus deutscher Sicht seit Atlanta wesentlich mehr Spaß. Macht 3DO auf diesem Niveau weiter, droht ihnen wohl bald das gleiche Schicksal wie Atari.

Name .... **Decathlon**
Genre .... Sport
Hersteller .... Human Soft/3DO
Niveau .... einstellbar
Preis .... ca. 90 Mark
Spieler .... 1 bis 8

	Deutsch	Englisch	
Spiel	✔		
Anleitung	✔		

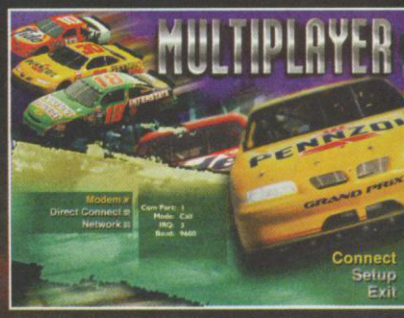
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			100
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

System .... Win'95
Festplatte belegt ... 8 bis 48 MByte
RAM-Ausstattung .... 8 MByte
Steuerung ...... Tastatur, Joypad
Extras .... Netzwerkunterstützung

Grafik 24%
Sound 31%
Spielspaß




INTERSTATE
BATTERIES
18
Western Auto
plasti-kote
SIMPSON
76
MOOG
Edelbrock
CRANE Cams
MAC TOOLS
JE PISTONS

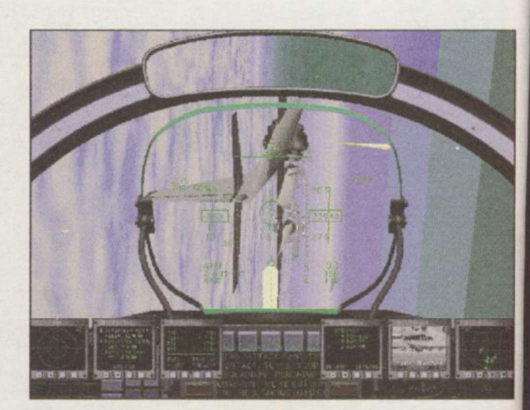

MULTIPLAYER
Modem
Direct Connect
Network
Connect
Setup
Exit



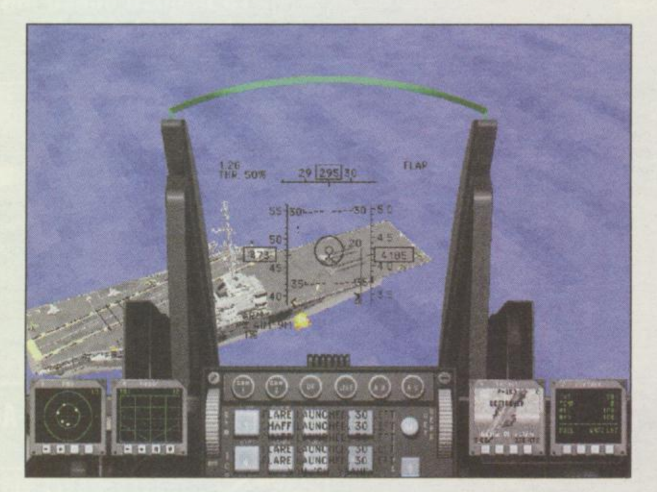
ATF NATO FIGHTERS

Nach der U.S. Marine, den Ledernacken und den Jägern der Zukunft greifen jetzt die Flieger der NATO in den Kampf ein.

Mit "NATO Fighters" bleibt Electronic Arts seinem Konzept von "U.S. Navy Fighters" und "Marine Fighters" treu. Auch diesmal wird das Hauptprogramm ATF nicht nur um vier neue Flugzeuge erweitert, sondern es wurden auch einige Details verändert und Neuerungen hinzugefügt. Zusätzlich zu den sieben Flugzeugen des Hauptprogramms kommen diesmal der EF2000, die gute (alte?) F-16 Fighting Falcon, die schwedische JAS 39 Gripen und der neue russische Wundervogel Su-35 Flanker hinzu. Die neuen werden Jane's-gemäß vorgestellt, inklusive markiger Herstellervideos. Natürlich wurde auch eine passende Campaign und diverse Single Missions nicht vergessen. In der Kampagne werden alte Gespenster neu heraufbeschworen: Die Sowjetunion, auferstanden wie der Phönix aus der Asche, besetzt und eint alle ehemaligen Gebiete. Erst vor dem Einmarsch in die baltischen Ministaaten Estland, Litauen und Lettland, können sich die westlichen Verbündeten durchringen, dem russischen Bären entgegenzutreten. In den Single Missions werden die Seiten gewechselt und die Einsätze auf der gegnerischen russischen Seite geflogen. Sogar ein dreiteiliges Fantasy-Szenario findet sich: Deutschland bildet mit dem Ostblock eine Union, die CETO, und es kommt zu einer erneuten Luftschlacht um England. Eine der Neuerungen erlaubt es erstmals, ohne Cheats oder Patches jedes Flugzeug zu fliegen – eine kleine Option im "Pro Mission"-Creator macht's möglich. Von dieser Funktion machen auch einige Single Missions Gebrauch. Eigentlich nur für Multiplayer-Einsätze interessant, ist die Möglichkeit, Waffen und Flugzeuge auf bestimmte Zeitperioden festzulegen. Wird zum Beispiel die Ära „Ende der Fünfziger bis Anfang der Siebziger Jahre" eingestellt, gleicht der Einsatz von Luft-Luft-Raketen einem Glückspiel, ähnliches gilt auch für die passenden Flugzeuge. Ebenfalls neu ist eine Karte, die während des Fluges aufgerufen werden kann. Die Navigation wird so in manchen Missionen erheblich erleichtert. Auch lohnt sich jetzt der gezielte Einsatz von Radaraufklärern wie dem AWACS. Flugzeuge, die nur über ein Radar mit geringer Reichweite verfügen, können sich Luft- oder Boden-Ziele zuweisen lassen, die max. Reichweite beträgt 150 Meilen. Das Bordradar läßt sich jetzt zwischen Boden- und Luftmodus umschalten, was die Erfassung gerade bei Bodenkampfmissionen deutlich verbessert. Natürlich wurden auch zahlreiche neue Waffensysteme implementiert, unter anderem die aus "F-22" bekannten JDAMS. *bru*



Mit einem englischen Eurofighter wird die deutsche Invasion zurückgeschlagen



Ein französischer Flugzeugträger wird das Opfer dieses Sturzflugangriffs

SUPER

Claudius Brunnecker

Auch wenn der Zahn der Zeit inzwischen schon deutlich an der Grafik-Engine von "ATF" und Konsorten nagt, kann die Mission Disk voll überzeugen. Wie schon "Marine Fighters", können auch die Fliegerkollegen von der NATO mit diversen neuen Features aufwarten, die ich im Urprogramm schmerzlich vermißt habe. Eigentlich kann man fast schon von "ATF 2" sprechen. Auch das Drumherum zeigt die bekannte Liebe zum Detail, die Kampagne entspricht dem gewohnten Schwierigkeitsgrad, die Single Missions sind ebenfalls gehaltvoli, und der schon bekannte Multiplayer-Modus kann noch immer überzeugen. Gerade mit der neuen Option, alle Flugzeuge fliegen zu können, öffnen sich völlig neue Möglichkeiten. Mit dem Szenario-Builder lassen sich nun sämtliche Luftkämpfe der letzten 30 Jahre nachstellen. Electronic Arts hat es mal wieder verstanden, bekannte Fehler auszumerzen und mit diversen Neuerungen ein unbedingtes Muß für alle Liebhaber der Serie herauszubringen. Kaufen, sag' ich, kaufen!

Name ...... **ATF NATO Fighters**
Genre .... Flugsimulation
Hersteller .... Electronic Arts
Niveau .... einstellbar/mittel
Preis .... ca. 50 Mark
Spieler 1

	Deutsch		Englisch
Spiel			✔
Anleitung			✔
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			90
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔	✔	✔

System .... DOS
Festplatte belegt .... 20 MByte
RAM-Ausstattung .... 8 MByte
Steuerung .... Tastatur, Maus
.... Joystick
Extras ... Netzwerk, (Null-)Modem

Grafik 78%
Sound 78%
Spielspaß

Solo	Multi
81%	83%

Bilder auf

DIE ZUKUNFT HEISST ÜBERLEBEN.

M.A.X.

MECHANIZED ASSAULT AND EXPLORATION

MISSION: ENTDECKEN ; EROBERN ; ZIVILISIEREN

PLANET CLASS 6

OXYGEN 65% OPD

LANDMASS: 63%

H^2O: 37%

MINERALS: 58%

„DER COMPUTER STELLT SICH JEWEILS AUF DIE VORHERRSCHENDE TAKTIK DES SPIELERS EIN UND HANDELT ENTSPRECHEND. DAMIT UNTERSCHEIDET SICH M.A.X. GRUNDLEGEND VON BISHERIGEN STRATEGIESPIELEN. ... OPTISCH KANN M.A.X. DER KONKURRENZ ZEIGEN, DASS VGA-GRAFIK LÄNGST NICHT MEHR ZUM STAND DER DINGE GEHÖRT.", HARALD WAGNER, PC GAMES

„M.A.X. BIETET DIE INTELLIGENTESTEN COMPUTERGEGNER UND EXTREM HOHE LANGZEITMOTIVATION DURCH MASSIGE SPIELOPTIONEN. EIN MUSS FÜR ALLE STRATEGIEFANS!", ALEX GELTENPOTH, PC ACTION



DAS STRATEGIESPIEL DER NÄCHSTEN GENERATION

AB NOVEMBER

NUR FÜR PC CD-ROM



DISTRIBUTED BY Acclaim Entertainment GmbH

DIE ZUKUNFT HEISST ÜBERTREIBEN

DER PLANER 2

Warum nicht mal den grauen Alltag nachstellen? Farblose Wirtschaftssim von Greenwood.

Der Brummifahrer von heute brettert mit seinem Vierzigtonner nicht mehr fröhlich der Sonne entgegen, sondern steht auf der Autobahn im Stau, ärgert sich über renitente Luxuskarossen auf der linken Spur, ist gestreßt vom Termindruck und das meist mehrere Schichten am Stück. Kurz: Das Klischee vom König der Landstraße ist längst passé, der Job am Steuer verlangt härteste Knochenarbeit ohne jeden Anflug von Glamour. Bereits im ersten "Planer", einer Wirtschaftssimulation um das Spediteurswesen, fesselte die dröge Atmosphäre nicht jedermann an den Monitor. Ging es damals fast nur um das managen eines Fuhrunternehmens, so sind diesmal einige zusätzliche Geschäftsfelder hinzugekommen. Wer will, verdient sein Geld als Autovermietung mitsamt Bodyguard-Service, organisiert Stadtrundfahrten oder zieht einen Kurierdienst auf. "Maximaler Gewinn", "bestimmter Marktanteil" oder "der-und-der Umsatz" lauten die weitgehend frei wählbaren Spielziele. Anschließend findet sich der Jungunternehmer in seiner noch leeren Firma wieder und muß sein Anfangskapital ordentlich anlegen: Personal einstellen, Bankgeschäfte erledigen, einen rudimentären Fuhrpark aufbauen.



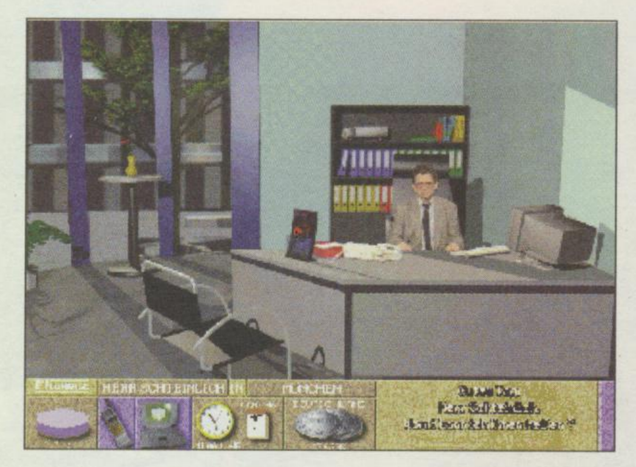
"Actionsequenz": Im Großstadtdschungel muß der Spieler sein Büro finden

Langsam fängt der Laden an zu brummen und wirft die ersten Gewinne ab. Dann wird weiter expandiert: Niederlassungen in Deutschland, Europa und der östlichen USA werden gegründet, weitere Geschäftszweige sorgen für mehr Sicherheit im Unternehmen – auf vielen Beinen steht es sich besser. Praktisch der gesamte zweite "Planer" wird per Maus bedient, was allerdings nicht automatisch auch Komfort bedeutet. Charts und Grafiken sind Mangelware, die meisten Infos darf sich der kleine Fuhrunternehmer aus langen Listen heraussuchen. Alle Daten für den Fuhrpark stammen vom Sponsor Mercedes-Benz. Neben der ständigen Präsenz des silbernen Sterns bedeutet dies auch, daß im Spiel ausschließlich Fahrzeuge der schwäbischen Autobauer auftauchen. Grauer als der tristeste Brummi-Alltag präsentiert sich das Programm, wenn es um die Spielatmosphäre geht: Sogar farbenfrohe Städte wie Paris sehen auf den Hintergrundfotos trist wie ostdeutscher Plattenbau aus. Eine "Actionsequenz" genannte und ausschaltbare **Zumutung** würde wohl jeden Shareware-Händler in die Flucht jagen. Nervig auch die Ladezeiten: Erst nach knapp einer Minute erscheint der Spielbildschirm, für jedes Laden oder Speichern gehen rund 30 Sekunden drauf. Ganz nebenbei verschlingt der "Planer" mindestens 59 MByte auf der Festplatte, Musik oder Soundeffekte gibt es nur sporadisch und unser Testexemplar aus dem Laden stürzte trotz installiertem Patch alle halbe Stunde ins Datennirvana.

ste



Firmengebäude: Per Mausklick stolziert der Besitzer in die Büros seiner Mitarbeiter



Autohändler: Dieser digitalisierte Herr im Render-Büro verkauft den guten Stern auf allen Straßen

NA JA

Zugegeben, auf den ersten Blick beeindruckt die gebotene Detailfülle – kein Wunder, wenn ein LKW-Fabrikant die Daten liefert. Nur: Wer sich erstmal mühevoll in das Programm eingearbeitet hat, muß leider feststellen, daß es zwar kompliziert, aber keineswegs sonderlich komplex zugeht. Im Kern steckt im zweiten "Planer" ein nur mittelprächtiges Wirtschaftsspiel. Und das haben die Programmierer vor allem durch die umständliche Bedienung sowie einige geradezu absurde Details leider ordentlich verpatzt. Bei einer guten Simulation kann ich auf Grafikorgien notfalls sogar verzichten, aber der graue "Planer" raubt dem bodenständigen Speditionswesen noch den letzten Glanz. Fast schon erschreckend, was Greenwood da aufbietet: Können die das nicht besser, oder glauben sie wirklich, damit gegen die wesentlich bessere Konkurrenz bestehen zu können? Wer sich nicht brennend für die geschäftlichen Aspekte von Transportunternehmen interessiert – und wer tut das schon – sollte einen großen Bogen um den "Planer" fahren.

Peter Steinlechner

Name .... **Der Planer 2**
Genre ...... Wirtschaftssimulation
Hersteller .... Greenwood
Niveau .... einstellbar
Preis .... ca. 100 Mark
Spieler .... 1 bis 4

System .... DOS
Festplatte belegt ... min. 59 MByte
RAM-Ausstattung ... min. 8 MByte
Steuerung .... Maus
Extras .... jede Menge
.... Schleichwerbung

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		33	
empfohlen		100	✔

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

Grafik **34%**
Sound **28%**
Spielspaß

38%

Bilder auf



Autohändler: Dieser digitalisierte Herr im Render-Büro verkauft den guten Stern auf allen Straßen

kommen. Wer will, verdient sein Geld als Autovermietung mitsamt Bodyguard-Service, organisiert Stadtrundfahrten oder zieht einen Kurierdienst auf. "Maximaler Gewinn", "bestimmter Marktanteil" oder "der-und-der Umsatz" lauten die weitgehend frei wählbaren Spielziele. Anschließend findet sich der Jungunternehmer in seiner noch leeren Firma wieder und muß sein Anfangskapital ordentlich anlegen: Personal einstellen, Bankgeschäfte erledigen, einen rudimentären Fuhrpark aufbauen.

chen. Grauer als der tristeste Brummi-Alltag präsentiert sich das Programm, wenn es um die Spielatmosphäre geht: Sogar farbenfrohe Städte wie Paris sehen auf den Hintergrundfotos trist wie ostdeutscher Plattenbau aus. Eine "Actionsequenz" genannte und ausschaltbare **Zumutung** würde wohl jeden Shareware-Händler in die Flucht jagen. Nervig auch die Ladezeiten: Erst nach knapp einer Minute erscheint der Spielbildschirm, für jedes Laden oder Speichern gehen rund 30 Sekunden drauf. Ganz nebenbei verschlingt der "Planer" mindestens 59 MByte auf der Festplatte, Musik oder Soundeffekte gibt es nur sporadisch und unser Testexemplar aus dem Laden stürzte trotz installiertem Patch alle halbe Stunde ins Datennirvana. *ste*

NA JA

Peter Steinlechner

Zugegeben, auf den ersten Blick beeindruckt die gebotene Detailfülle – kein Wunder, wenn ein LKW-Fabrikant die Daten liefert. Nur: Wer sich erstmal mühevoll in das Programm eingearbeitet hat, muß leider feststellen, daß es zwar kompliziert, aber keineswegs sonderlich komplex zugeht. Im Kern steckt im zweiten "Planer" ein nur mittelprächtiges Wirtschaftsspiel. Und das haben die Programmierer vor allem durch die umständliche Bedienung sowie einige geradezu absurde Details leider ordentlich verpatzt. Bei einer guten Simulation kann ich auf Grafikorgien notfalls sogar verzichten, aber der graue "Planer" raubt dem bodenständigen Speditionswesen noch den letzten Glanz. Fast schon erschreckend, was Greenwood da aufbietet: Können die das nicht besser, oder glauben sie wirklich, damit gegen die wesentlich bessere Konkurrenz bestehen zu können? Wer sich nicht brennend für die geschäftlichen Aspekte von Transportunternehmen interessiert – und wer tut das schon – sollte einen großen Bogen um den "Planer" fahren.

Name .... **Der Planer 2**
Genre ...... Wirtschaftssimulation
Hersteller .... Greenwood
Niveau .... einstellbar
Preis .... ca. 100 Mark
Spieler .... 1 bis 4

System .... DOS
Festplatte belegt ... min. 59 MByte
RAM-Ausstattung ... min. 8 MByte
Steuerung .... Maus
Extras .... jede Menge
.... Schleichwerbung

	Deutsch	Englisch	
Spiel	✔		
Anleitung	✔		

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		33	
empfohlen		100	✔

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

Grafik **34%**
Sound **28%**
Spielspaß
38%



Bilder auf


Ein Abo schenkt
man nur seinem
besten Freund.
Entweder Du Läßt Dir das Abo selbst schenken oder Du verschenkst die Power Play mit CD als Abo an Freunde, Verwandte oder wen auch immer.
Das bedeutet 12mal Monsterspaß im Jahr, 12mal früher als am Kiosk, 12mal pünktlich und bequem nach Hause! Das alles für nur 6,80 DM pro Heft und immer mit CD. So sparst Du ´ne Menge Kohle und Zeit. Einfach die Karte oben ausfüllen. Die Geschenkurkunde ist für den neuen Leser.
POWER PLAY•VÖLLIG GENIAL
POWER PLAY
DAS PC-SPIELE MAGAZIN
Exklusiv aus USA
Erste Bilder der
Spiele-Highlights
Heisse Infos
von der ECTS
Monkey Island
& weitere Hits
10%
GESPART
Der Geheimtip jetzt mit
Multiplayer-Modus
Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufen wird. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

VOLLTREFFER POWER PLAY VOLLTREFFER

PRIVA

The Darkening

Lust auf eine gute Fortsetzung mit „Elite"-Prinzip? Bitte schön: Der zweite Teil von „Privateer" ist da



Die Canera wird verfolg...



...und stürzt ab. Einziger...



...Überlebender Lev Arris...



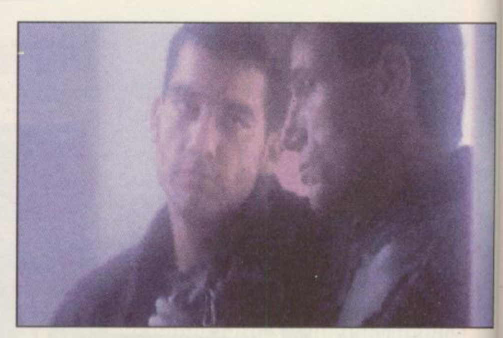
...entkommt einem Attentat...



...und landet im Sinner's Inn.

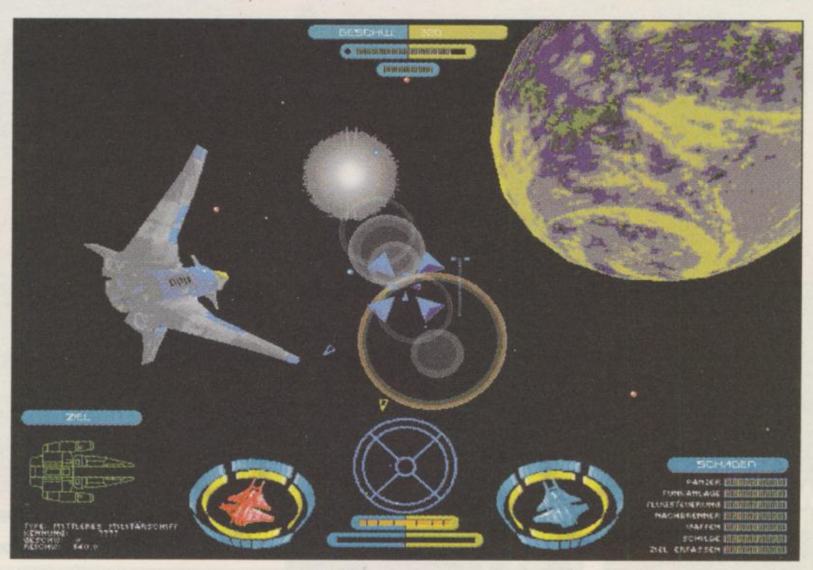
Hat sich was mit Entdeckungsreisen auf eigene Faust! Von „Wing Commander" bis „Tie-Fighter": Normalerweise jagt der Sternenkrieger am heimischen PC durch starr vorgegebene Missionen und ein daher arg eingeengtes Universum. Ausnahmen gibt es unter Computerspielen nur wenige: Zum einen natürlich das legendäre „Elite" mit seinen weniger legendären Fortsetzungen, zum anderen „Privateer", das Ende 93 noch am Rande von Chris Roberts „Wing"-Universum spielte. Zu letzterem gibt es jetzt, nach über drei Jahren, die längst überfällige Fortsetzung. Verantwortlich für das Spieldesign ist Chris´ kleiner Bruder Erin Roberts, programmiert hat nicht Origin in Austin/Texas, sondern die Zweigstelle im britischen Manchester – damit ist „Privateer 2 – The Darkening" ganz nebenbei der erste komplett in Europa geschaffene Titel unter dem Firmenmotto „We create worlds".

Die **Rahmenhandlung** spielt in ferner Zukunft im noch ferneren Tri-System und beginnt – wie von Origin mittlerweile gewohnt – mit einem aufwendigen und langen Intro: Das Transportschiff Canero fällt dem Überfall zweier unbekannter Angreifer zum Opfer, die Besetzung kommt ums Leben. Nur eine kleine, feuerfeste Rettungskapsel mit einem todkranken Unbekannten (Clive Owen) können die Bergungsmannschaften noch aus den Flammen retten. Zehn Jahre später: Der Unbekannte erwacht im



Arris im vertraulichen Gespräch mit dem dubiosen Xavier Shondi (J. Prochnow)

Krankenhaus aus seinem Tiefschlaf, die Krankheit können die Ärzte mittlerweile problemlos heilen. Nebenwirkung des künstlichen Koma: Er erinnert sich an nichts – weder an Namen, Familie, Heimatplaneten noch an sonstwas. Immerhin stellt sich schnell heraus, daß er Lev Arris heißt und außerdem ein gut gefülltes Konto hat. Arris ist gerade auf dem Weg der vollständigen körperlichen Rekonvaleszenz, da überstürzen sich die Ereignisse plötzlich: Zum gleichen Zeitpunkt treffen mehrere dunkle und schwer bewaffnete Gestalten im Hospital ein und machen sich auf den Weg in Arris Zimmer, als am Fenster ein Heligleiter auftaucht und das Feuer eröffnet: Alles verwüstet, mehrere Tote, Arris überlebt nur knapp und wird von einer der geheimnisvollen Gruppen im „Sinners Inn" abgesetzt, einer



Landeanflug bei Gegenlicht: Lens-Flaring-Effekt vom Feinsten

TEER 2

Dunkle Deals



Wie in Origin-Programmen üblich, dienen die Screens als Menü

düsteren Spelunke auf dem Planeten Hermes, in der Lev erste Bekanntschaft mit dem Barkeeper Joe (John Hurt) macht. Um was es im weiteren Verlauf geht, dürfte klar sein: Wer ist dieser Lev Arris, dessen Rolle der Spieler übernimmt, wer jagt ihn und was mag hinter der ganzen Angelegenheit stecken? Die Story wird in „Wing Commander"-Manier in längeren Videosequenzen erzählt. Damit Arris auch zur rechten Zeit am rechten Ort ist, wird gelegentlich eine eMail in seinem Cockpit eingeblendet, die ihm die entsprechenden Treffpunkte mitteilt, manche der Personen findet er nur per Zufall auf einem der größeren Planeten. Weil die Geschichte in mancher Hinsicht einem Krimi ähnelt, muß Lev auch in Datenbanken nach Infos wühlen – Origin geht dann immer auf Nummer sicher und weist im Optionsscreen genau darauf hin, was als nächstes zu tun ist.

Zwischen all den Heldentaten muß Arris auch ganz profan Geld verdienen. Zwar hat er zu Beginn einige Credits (Krediteinheiten, Währung im Spiel), aber mit den paar Mücken kommt er nicht sehr weit. Um seinem Beruf als intergalaktischer Freihändler und Söldner – als sogenannter „Privateer"

ZAHLENSALAT

	Privateer 1	Privateer 2 – The Darkening
Steuerbare Schiffe	4	14
Gegner-Schiffe	10	ca. 45
Raketen	4	9
Geschütze	8	8
Planeten	4	8

Man muß allerdings anmerken, daß sich die Schiffe in "Privateer 1" deutlich voneinander unterschieden, während sich die Raumjäger des zweiten Teils teilweise sehr ähneln. Gleiches gilt letztlich auch für die Geschütze, während man sich für die Raketen die ein oder andere nette Überraschung einfallen ließ.



Ohne Bewaffnung und Bordsysteme heißt es sehr schnell "Game Over"

RAUMSCHIFF POWER-UPS



Kühlkörper: Auch im eiskalten Weltall überhitzen die Geschütze ohne diesen Kühlkörper nur allzu leicht. Vier verschiedene Ausführungen sind im Angebot.



Nachbrenner: Anders als noch im ersten Privateer hat jetzt jedes Schiff von Anfang an einen – dieser hier ist aber nochmal um einiges schneller.



Reparaturdroid: Der kleine Roboter flickt in Notfällen die Elektronik und andere Systeme des Schiffs wieder zusammen, abgesehen von beschädigter Außenpanzerung.



Schildgenerator: Verstärkt die Außenschilde und schont den ziemlich teuren Panzer – empfehlenswert für alle Piloten, die es längere Zeit mit mehreren Gegner aufnehmen und überleben wollen.



BSE: Nomen est omen – Kleine Steckkarte, die kurzfristig die gesamte Bordelektronik mitsamt Radar des Gegners verwirrt und ihn "blind" fliegen läßt.



Anti-BSE: Es gibt zumindest hier einen Impfstoff, nämlich diese AntiVirus-Karte, mit der kein Gegner mehr die eigene Elektronik stört.



Warp-Schild: Neuentwicklung, macht das Schiff kurzfristig nahezu unverwundbar – allerdings ein recht teurer Spaß.

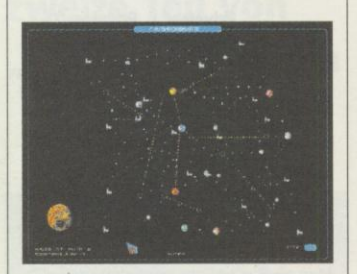


Atombombe: Im Weltall gezündet, zerstört sie alle kleineren Schiffe in ihrer unmittelbaren Nähe – ebenfals ein recht teurer Spaß, der's allerdings wert ist.

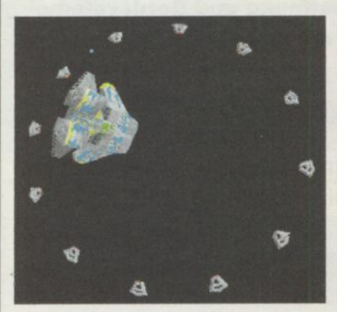


"Wing Commander"-Fans kennen derartige Auswahlmenüs schon zur Genüge

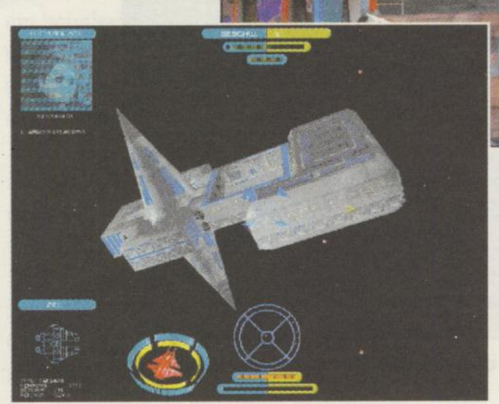
NAVIGATION



Bei „Privateer" gehört es zum Prinzip, daß der Spieler sich seinen Weg selbst sucht. In Teil 1 war das auf den ersten Blick unverständlich, viele fühlten sich vom scheinbar komplizierten Verfahren abgestoßen. Auch in „The Darkening" wirkt die Karte des Alls verwirrend, ist aber letztlich einfach zu bedienen. Normalerweise gibt der Spieler die Nummer seines Zielortes oder den Namen des gewünschten Planeten ein, den Rest macht der Computer. Die gelben Striche markieren Jump-Routen, also Abkürzungen durch das Tri-System – die kosten allerdings Wegegeld.

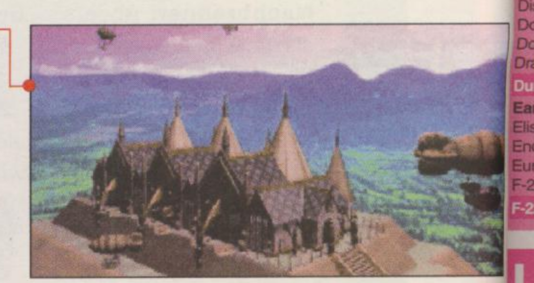


Anflug auf Jump-Point: 200 Credits sind fällig



– nachzugehen, muß er zuerst zum Schiffshändler. Alle Transaktionen in „The Darkening" laufen über „Kabine" genannte Terminals, sowohl Schiffsangelegenheiten als auch sonstige Wirtschaftsaktionen. Sobald Arris sein erstes Raumschiff erstanden und mit den nötigsten Bordsystemen ausgestattet hat, kann er sich auch schon ins Geschäftsleben stürzen. Geld verdient er, indem er Waren auf dem einen Planeten billig einkauft und sie woanders möglichst teuer verschachert. Anders als im ersten „Privateer", in dem die gesamte Ladung im Raumschiff des Helden Platz hatte, muß man diesmal alles in „Cargo Ships" unterbringen. Bei kleineren Transporten mietet Lev sich ein Standardschiff, wirklich interessant sind aber die größeren Deals: Wer „big business" machen möchte, mietet ein riesiges, hochgerüstetes „Mammuth"-Modell, heuert als zusätzlichen Begleitschutz einen Flügelmann an, kauft beispielsweise auf dem Landwirtschaftsplaneten **Bex** das gesamte Getreide auf und bringt es zu einer hungernden Mondkolonie am anderen Ende der Galaxie – verlockende 100% und mehr Gewinn sind leicht drin. Auf die Kargoschiffe muß der Spieler im Weltall übrigens nicht allzusehr aufpassen; anders als in den „Beschütze den Transport"-Missionen in „Wing" stürzen sich Piraten und sonstiges Gesindel nicht allzu heftig auf die kostbare Ware, außerdem sind auch die einfacheren Schiffe recht stabil gebaut. Eine andere Möglichkeit der Geldbeschaffung bieten Kampfaufträge, wie sie ebenfalls schon aus dem ersten Teil bekannt sind. Hier hat Origin deutlich zugelegt: Mußte man im „Privateer 1" meist irgendwelche Kilrathi oder Piraten in den Orkus befördern, gibt es diesmal richtige kleine Miniquests. Als besonderen Gag darf man etwa einen Transporter jagen, in dem eine entführte Geisel sitzt: Der verrückte Kidnapper mailt an jedem Übergabeort eine kleine Denksportaufgabe an Arris, deren Ergebnis – eine Zahl – die Koordinaten des nächsten Treffpunktes angibt. Diese intergalaktische Schnitzeljagd im Tri-System führt überwiegend zu Orten, an denen der Verbrecher automatische Laser-Wachbojen installiert oder Minen ausgelegt hat. Die meisten Missionen sind nicht so aufwendig wie diese sehr hoch dotierte, aber die Entwickler haben sich einiges an Überraschungen einfallen lassen. Wurde am ersten "Privateer" noch bemängelt, daß der Spieler mit den Kampfaufträgen zu leicht Geld verdient, ist das Verhältnis diesmal ausgeglichener: Die Missionen bringen zwar viel Geld, sind aber sehr komplex und kaum beim ersten Mal zu bewältigen, während die Knete beim Handeln fast sicher fließt. Das Schwierigkeitsniveau kann

Links eine Versorgungsstation, oben deren Inneres: Schön anzuschauen, aber machen läßt sich mit der Pracht nichts.



Bex: Beim Transfer vom Raumhafen zur Bar werden kurze Filme gezeigt, die meisten allerdings in HiTech-Aufmachung



Fordern Sie unseren kostenlosen Gesamtkatalog an Tel. 089/546 0 300

Die Spielewelt hat einen Namen... Playcom

und eine Telefonnummer... 089-546 0 300

Internet-Email: info@playcom.de

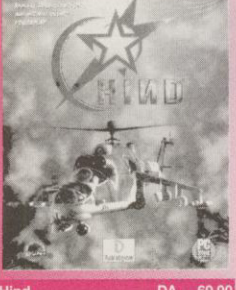
CD-ROM Spiele

Titel		Preis
"Z"	DV	74.00
11th Hour (kp.dt.)	DV	89.00
AD&D Blood & Magic	DV	89.00
AH-64D Longbow	DV	79.99
Alien Trilogy	DA	79.00
Angel Devoid	DA	59.00
Armored Fist 2.0	EV	79.00
Assassin 2015 Win95	DV*	79.00
ATF Gold (Win95)	DV*	89.00
ATF X-Fighters US	DV	84.99
Atripolis 2097	DV	69.00
Bad Mojo (Win3.1/95)	DV	69.99
Baldie	DV	69.99
Baphomets Fluch	DV	74.99
Battle Beast	DV	69.00
Battlecruiser 3000AD	DV*	69.00
Betrayal at Antara	DV*	89.00
Bleifuss 2	DV*	64.00
Bubble Bobble	DV	59.99
Bug	DV	59.00
Bundesliga Manag. 97	DV	79.99
Caesar 2	DV	79.99
Civil War General	DV	89.00
Civilisation Net	DV	54.99
Civilization 2 (win)	DV	79.99
Comanche 3.0	DV*	89.00
Comanche 3.0	EV	79.00
Com. & Conq.Win95	DV	89.00
Command & Conquer	DV	79.00
Command&Conqu. 2	DV*	89.00
Conquest o.t.n.World	DV	79.00
Crow:City of Angels	DA*	89.00
Crusader No Regret	DV	69.00
Cyberia 2	DV	69.00



Titel		Preis
Cyberstorm	DV	89.00
Daggerfall	DV*	79.99
Daytona USA	DV*	74.99
Deathkeep Win95/Win	DA	69.00
Der Planer 2	DV	79.00
Descent 2	DA	79.00
Destruction Derby 2	DA*	74.99
Diablo	DV	84.99
Die Fugger 2	DV	76.99
Die fünfte Dimension	DV	79.00
Die Hard Trilogy	DV*	79.00
Die Siedler 2	DV	69.00
Discworld 2	DV*	79.99
Discworld kp.dt.	DV	79.00
Dominion (Win95)	DV*	79.00
Down in the Dumps	DV*	79.00
Dragonheart	DA*	69.00
Dungeon Keeper	DV*	89.00
Earthworm Jim 1+2	DV	69.00
Elisabeth	DV	69.00
Endorfun	DA	54.00
Eurofighter 2000	DV	89.00
F-22 Lightning 2	DV	89.00
F-22 Lightning 2	EV	84.00

Titel		Preis
F1	DV*	89.00
F1 Grand Prix 2	DA	89.00
F1 Grand Prix 2	EV	79.00
F1 Manager 96	DV	74.00
Fable	DV	79.00
Fantasy General	DV	69.00
Fifa Soccer 96	DV	59.99
Fifa Soccer 97	DV*	79.00
Fifa96+NHL96+Pad	DV*	69.00
Flight Simulator 6.0	EV	109.00
Frank Thomas Baseb.	DA	79.00
Gabriel Knight 2	DV	69.99
Gene Wars	DV	79.00
Golden Gate Killer	DV	79.00
Hardline	DV	64.00
Hattrick Wins (Win)	DV*	84.99
Heart o.t. Darkness	DV*	89.00
Heart of the Darknes	EV*	89.00



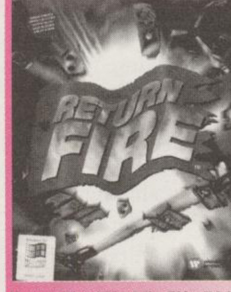
Titel		Preis
Hind	DA	69.90
Hugo 3	DV	69.99
Hugo 4	DV	69.00
Incredible Machine 2	DV	69.00
Intern. Motocross	DV*	74.00
Krazy Ivan (Win95)	DV*	79.00
Lands of Lore 2	DV*	89.00
Larry 7	DA*	84.00
Lighthouse	DV	89.00
Lion	DV	69.99
Locus	DV	62.99
Lost Vikings 2	DA*	69.00
Mad TV 2	DV*	79.00
Made in Germany	DV	54.00
Master of Antares	DA*	84.99
MAX	DA*	89.00
MAXX	DV*	79.00
MDK	DA*	89.00
Mechwarrior 2 Merce.	DV*	89.00
Mechwarrior 2 Merce.	EV	79.99
Mega Race 2	DV	54.99
MegaPak 5	DA	89.00
MegaPak 6	DA	89.00
Mephisto Genius 3.5	DV	89.00
Monopoly	DV	59.00
Myst (kompl. dt)	DV	66.00
Nascar Racing 2	DV*	79.99
NBA Jam Extreme	DA*	74.99
NBA Live 97	DV*	79.00
NBA Live 96	DA	84.00
Need f. Speed Spez.E	DA	79.99
Nemesis (Zork)	DV	84.00
NFL Quarterback C.97	DV	69.00
NHL Hockey 95	DA	69.99
NHL Hockey 96	DV	79.00
NHL Hockey 97	DV	84.00
Nihilist	DV	74.00

TOP SPIEL DES MONATS

C&C 2 Alarmstufe Rot

89.00 DM

Titel		Preis
Olympic Games	DV	69.99
Olympic Gold (Win)	DV	54.99
Olympic Soccer	DA	74.00
Onside Soccer	DV	79.00
Orionburger	DV	64.99
Pandora Akte	DV*	84.00
Panzer Dragoon	DV*	74.99
Perfect General 2	DA	69.00
Phantasmagoria Win	DV	89.00
Phantasmagoria 2	DV*	84.99
Pole Position	DV	74.99
Powerplay Hockey	DA	59.99
Privateer 2 The Dark	DV*	89.00
Pro Pinball	DV	54.00
Psychic Detective	DA	79.00
Puppen,Perlen u. Pi.	DV*	79.00
Quest for Glory 4	DA*	79.00
Race Mania	DV	74.00
Rebel Assault 2	DV	82.99

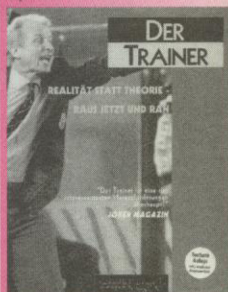


Titel		Preis
Return Fire (Win 95)	DV	74.99
Riddle of Master Lu	DV	72.99
Risiko (Win95)	DV*	74.99
Road Rash (Win95)	DV	64.99
Schleichfahrt	DV	79.00
Scorched Planet	DV	74.00
Sega Rally	DV*	74.99
Shannara	DV	79.00
Shattered Steel	DV	79.00
Shock Wave Assault	DV	79.00
Silencer (Win95)	DV	69.00
Silent Hunter	DV	64.99

Titel		Preis
Silent Thunder (Win)	DV	84.99
Simon t.S.im Weltall	DV*	79.00
Sonic CD	DA	59.00
Space Quest 6 (Win)	DV	79.00
Speed Rage	DV	69.00
Star Control 3	DV*	89.00
Star Trek Klingonen	DA	54.99
Star Trek: Next Gen.	DV	74.00
Starcraft	DV*	84.99
Starfighter 3000	DV	79.00
Storm	DV	64.99
Super Eurofighter 2.	DV	99.00
Super Streetfighter	DA	59.99
Syndicate Wars	DV	79.99
T-Mek	DA	74.00
The Dark Eye	DA	74.00
The Dig	DV	74.99
The Muppets Inside	DA	69.99
Time Commando	DV	79.00
Time Paradox	DV	79.00
Tomb Raider	DV*	69.00
Tommy (Win95)	DA	79.00
Toonstruck	DV	79.00
Tracer	DV	54.00
Tunnel B1	DV*	84.99
Urban Runner	DV	69.99
US Navy Fighters 97	DV*	89.00
Virtua Fighter Win95	DA	79.00
Virtual Snooker	DA	74.99
War College	DV	62.99
Warcraft 2	DV	79.00
Warcraft 2 Exclusiv	DV	89.99
Warhammer-Im Scha.	DV	69.00
Warhammer-Im Schatt.	DV	64.99
Wayne GretzkyNHLPA	DA	64.99
Wing Commander 4	DV	79.99
Wipe out	DA	94.00
Wipe Out 2097	DA*	79.00
Worms	DV	69.00
Worms Spezial Ed.	DV	74.00
WWF in Your House	DA*	69.00

CD-ROM Spiele-Sonderangebote

Titel		Preis
Air Power	DV	24.99
Al-Quadim	DV	9.95
Albion	DV	32.99
Batman Forever	DA	34.99
Battle Isle 3	DV	39.99
Beneath Steel Sky	DA	24.00
Bioforge Classic	DV	29.00
Bleifuss	DV	49.99
Bloodwings	EV	34.99
Bundesliga Manag.Pro	DV	19.00
Bureau 13	DA	34.99
Buried in Time	DV	19.99
Burning Steel 4	DA	34.99
Caesar 1	DV	19.99
Civilisation 2 Data	EV	39.99
Comm. & Conq. Ed.3	DV	24.00
Comm.&Conq. Data	DV	29.00
Commander Blood	DV	34.99
Creature Shock	DV	19.00
Cyberia 1	DA	19.99
Cyberia 1	DV*	24.99
CyClones	DA	24.99
D (Dining Table)	DV	34.99
Daedelus Encounter C	DV	24.00
Dark Sun 1	DV	9.95
Das Schwarze Auge 1	DV	24.99
Das Schwarze Auge 2	DV	24.99
Das schwarze Auge 3	DV	49.00
Der Clou	DV	9.95
Der Reeder Classic	DV	19.00
Descent 1	DA*	24.99
Descent 1 & Levels	DV	36.99
Descent 2 Mission B.	DA	35.99
Destruction Derby	DA	29.99
Digital Dos Games	DV	9.99
Digital Windows Gam.	DV	9.99
Doppelkopf f. Window	DV	39.00
Dungeon Master 2	DV	34.99
Dungeon Master 2	DV*	24.99
E.M.incredible Mach.	DV	24.00
EA Sports Rugby	DV	32.99
Earthsiege 1	DV	24.99
Ecstatica	DA	29.99
Elite 3-1st Encount.	DA	34.99
F-117 A Nighthawk	DA	24.00
Fifa Soccer	DV	29.00
Flotte Flitzer	DV*	48.00
Frankenstein (Win'95	DV	34.99
Freddy Pharkas	DV	24.00
Gabriel Knight 1	DV	22.99
Games Gold 1	DV	39.99
Hand of Fate	DV	29.99
Help - Charity Comp.	EV	36.99
Hugo 2	DV	44.00
I have no mouth.....	DV*	44.99
Inca 1	DV	22.99
Indy Car Racing 2	DA	34.99
Indy Car Racing 2	DA	34.99
Jagged Alliance	DV	34.99
Jorune Alien Logic	DA	32.99
Judge Dredd	DA	19.99
Jungle Strike	EV	34.99
Kids on Site	EV	26.99
Kingdom: Far Reaches	DA	19.99
Kings Quest 5	EV	24.00
Kyrandia 3 Classic	DV	19.00
Labyrinth of Time	DA	26.99
Lands of Lore	DA	29.99
Larry 6 Classic	DV	24.99
Lemmings Bundle Win	DA	34.99
Little Big Adventure	DV	29.99
Loadrunner	DV	24.99
Lost Eden Classic	DV	19.99
Martini Racing JC	DV	29.00
Mechwarrior 2 Class.	DV	39.00
Mega Race 1	DV	24.99
Menzoberranzan	DA	34.00
Monkey Island 2	DV	9.90
Nascar Racing	DA	24.00
NBA Jam Tournament	DV	34.99
NHL Hockey 94 Clas.	DA	19.99
Noctropolis	DV	19.99
North & South Class.	EV	15.00
Panzergeneral 2 Wi95	DA	29.99
PC Games Cheat	DA	25.00
PGA 486 Classic	DA	29.99
PGA Tour Golf (Win)	DV	29.00
Police Quest 1	EV	24.00
Primal Rage	DA	24.99
Raven Project	DV	49.00
Rayman	DA	34.99
Revolution X	DA	19.99
Rise 2 - Resurection	DA	34.99
Sam & Max	DV	34.99
Sensible Golf	DA	44.99
Siedler Classic	DV	29.99
Sim City Extended	DA	19.00
Skat für Windows	DV	34.00
Star Trek 25th Ann.	DA	24.00
Star Trek Judgemet R	DA	24.00
Stonekeep "DEMO"	DA	5.00
Stonekeep kp.dt.	DV	39.99
Strike Com. Classic	DA	29.00
Striker 96	DV	49.99
Syndicate Plus Clas.	DV	29.00
System Shock Classic	DV	29.00
Teamchef	DV	29.99
Theme Park	DV	29.00
Tilt Classic	DV	24.00
Top Gun	DV	29.99



Titel		Preis
Trainer Classic	DV	9.99
US Navy Fighters Cl.	DV	29.00
USS Ticonderoga	DV	24.99
Virtuoso Classic	DV	19.00
Vortex: Quantum G. 2	DV	24.99
Warcraft 1	DA*	24.99
Warcraft 2 Level Ed.	EV	24.00
Warcraft 2 Levels	DV	19.80
Warcraft 2 Zusatz-CD	DV	24.99
Wing Commander 3	DV	36.99
Winter Supersports	DA*	19.00
Woodruff (Goblins 4)	DV	24.99
Worms Reinforceme.	DA	32.99
WWF Wrestleman. Arc	DA	34.99
Z Director's Cut	DV	14.99
Zoop	DA	39.00

CD-ROM Spiele-Zubehör

Artikel		Preis
Per4mer Lenkrad	DV	89.99
Pro Pad SV-231	DV	29.00
Lautsprecher Stereo	DV	59.00
Aerospac. Boxen 2*5W	DV	29.00
Gravis Analog Pro	DV	49.99
Gravis Gamepad	DV	36.99
CD Caddy	DV	14.00
Null Modem Kabel	DV	14.00
PC Maus Rollerball	DV	17.00
PC Flight Pro SV-215	DV	19.00
PC Maus Glider	DV	19.00
Pro Pad PC SV-230	DV	19.00
Soundkar. Anschlußk.	DV	7.00
Y-Kabel für Joystick	DV	9.00

Händleranfragen erwünscht.

Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.

Ladenverkauf KEIN Versand Preise variieren

Munich Software Center
Theresienstr. 152, 80333 München
Tel. 089/52 27 87
Grillparzerstr. 42, 81675 München
Tel. 089/4 70 21 22

AUCH DIREKT IN ÖSTERREICH BESTELLEN 1 DM = 8 ÖS.

Versand für **Österreich**, Fa. GAMEBUSTERS, Alpenstr. 18, A-5020 Salzburg, Tel. 0662/626 026
Versand für **Deutschland**, Fa Playcom, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/546 0 300

- Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
- Vorbestellung möglich.
- Fordern Sie unseren **kostenlosen Gesamtkatalog** an
- Wir führen auch:SNES, Gameboy, Mega Drive, Saturn Playstation und 3DO Spiele

Versandkosten per Post DM 7,– /ÖS 50,– zzgl. Nachnahme.
Ab DM 250,– /ÖS 2000,– Versandkosten frei.

Versandkosten per UPS auf Anfrage.Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18.– Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Mit * gekennzeichnete Spiele sind bei Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar.

Playcom GmbH, Leibnizstr. 30, 80686 München
Tel. 089/546 0 300
Fax 089/546 0 919
Bestellannahme: Mo-Fr. 8.00-19.00 Uhr
Samstag 9.00-15.00 Uhr



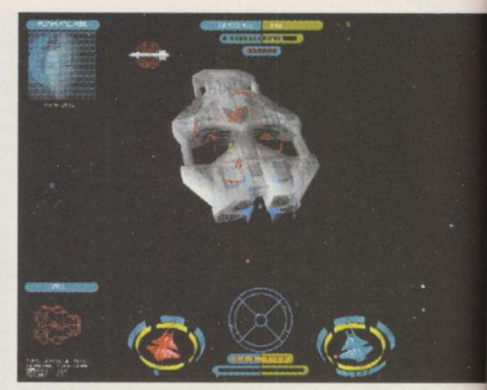
Die Story fängt eher unterkühlt an – was sich ändert



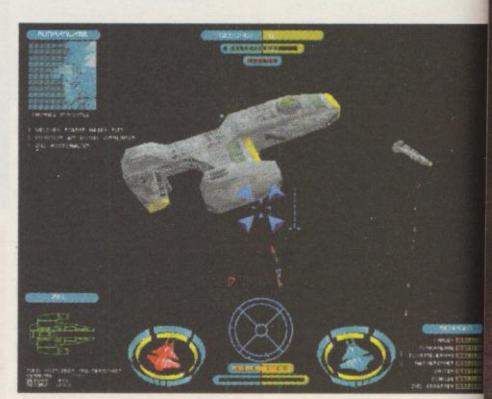
Die „Special Edition“ von „Wing Commander 3“, damals offiziell nur in Amerika erschienen, ist längst heiß begehrtes Sammlerstück. Ob das der deutschen Spezialausgabe von „The Darkening“ auch widerfährt, wissen wir zwar nicht, aber in der besonders schönen Verpackung steckt außer den normalen drei Silberlingen noch der erste "Privateer" samt der Missiondisk "Righteous Fire", deren Handbüchern und diesem wunderbaren Stoffaufnäher.

man übrigens nicht einstellen: Jeder beginnt als Novize und arbeitet sich mit steigendem Kill-Score zum Alleskönner hoch – den jeweiligen Status, von dem auch die aktuelle Gegnerintelligenz abhängt, kann man schließlich auf einem eigenen Screen abfragen.

An den Weltraumkämpfen, die natürlich den Hauptteil einer Weltall-Simulation ausmachen, hat sich gegenüber dem indirekten Vorgänger „Wing Commander 4“ bis auf Details nichts geändert. Die künstliche AI der Feinde ist etwas niedriger, insbesondere nehmen sie den Spieler nicht sonderlich oft in die Zange und fliegen etwas geradere Bahnen – was sie manchmal fast schon zu fliegenden Zielscheiben macht. Einer der größten Unterschiede: Dank wesentlich feinerer Grafikauflösung der Lasersalven lassen sich feindliche Schiffe aus ungleich größeren Entfernungen beharken, was einiges an Nachbrenner-Treibstoff spart. Technisch haben die Programmierer von Origin ihren „Commerz Commander“ auch gegenüber dem letzten „Wing“ nochmals deutlich aufgemöbelt: Die brandneue Grafikengine erlaubt mehr Rundungen an den Raumschiffen und -stationen, bietet teilweise Lightsourceing und hat erstmals in einer Origin-Welt auch Lens-Flaring-Effekte, bei denen eine Lichtquelle Reflexe an die Windschutzscheibe des Cockpits zaubert, was ein ganzes Stück zur „Tiefe“ des Alls beiträgt. Einen Haken hat das



Totenkopf: Dieser leichte Jäger einer der Sekten sorgt für ziemlich viel Ärger



Militärpolizei: Bei Angriffen auf Transporter greift die Staatsmacht ein

ganze aber: „Privateer 2 – The Darkening“ is erst ab der Pentium-Klasse spielbar, eine gesonderten VGA-Modus für 486er gibt es nich mehr, das Universum erstrahlt hochauflösend i SuperVGA. Obwohl das Programm in normale Situationen flüssig auf jedem 90er Pentium läuf ging es im Test auch auf schnelleren Systeme in die Knie, sobald sehr große Schiffe oder viel Gegner auftauchten – ganz so schnell wie vo Origin ursprünglich versprochen, ist die neu Engine also nicht. Allerdings gilt dies nur fü wenige Situationen, wer mindestens einen normal ausgestatteten Pentium 100 hat, kan getrost schon mal die Triebwerke anlassen. st

Peter Steinlechner

SUPER „Privateer 2“ macht einen Heidenspaß und genauso süchtig wie der Vorgänger. Von der intelligenten Story mal abgesehen, motiviert es allein schon ganz ungemein, doch noch schnell 10 000 Credits fürs nächste Power-up zu verdienen. Dazu kommt die exzellente Grafik, ein langsam, aber stetig steigender Schwierigkeitsgrad, der zum Ende hin ganz schön knackig wird und die für Origin-Verhältnisse relativ komplexe Aufbereitung der Missionen, kurz: Wer sich auch nur im mindesten für Weltall-Action begeistern kann, ist im Tri-System bestens aufgehoben. Bei aller unverhohlenen Begeisterung: „Privateer 2“ erinnert verblüffend an das Schema, mit dem Origin schon „Wing Commander“ runderneuerte. Oberfläche aufmöbeln, Film mit dazupacken und am Spielprinzip bloß nichts Entscheidendes ändern; ich kann mir vorstellen, wie „Strike Commander 2“ aussieht, wenn es denn mal kommt. Und bitte: Etwas lebendiger könnte es schon zugehen. Daß man außer im Film kaum mit anderen Personen sprechen kann, wirkt auf Dauer steril.

Name	**Privateer 2**
Genre	Action
Hersteller	Origin
Niveau	mittel
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1

System	DOS
Festplatte belegt	40 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Maus
	Joystick
Extras	

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal			75
empfohlen			100

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

Grafik .86%
Sound .71%
Spielspaß



Die Mutter aller Shoot'em-ups ist zurück

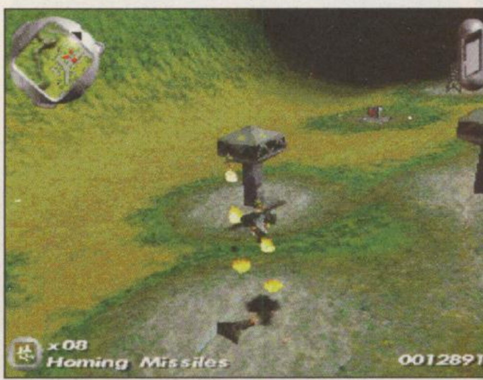
SWIV 3D

SWIV-HISTORIE

1988 erschien ein horizontal scrollendes Ballerspiel namens "Silkworm". Was es von anderen Spieles dieses Genres unterschied, war die Wahl des Fahrzeugs und der gute Zweispieler-Modus. Der Spieler konnte zwischen einem Jeep und einem Hubschrauber wählen. Dieses Feature wurde auch in die Nachfolgern übernommen und ist bis heute Bestandteil. 1991 folgte der nächste Teil "SWIV", der aus einem einzigen riesigen Level bestand. 1993 und 1995 erschienen Adaptionen auf dem SNES ("SuperSWIV") und dem Mega-Drive ("MegaSWIV").

Mit "SWIV 3D" meldet sich ein Klassiker aus dem alten Genre der Ballerspiele zurück. Zeitgemäß präsentiert er sich in erstklassigem, schnellen Polygon-Outfit. Wie üblich wird auf eine ausführliche oder literarisch wertvolle Hintergrundgeschichte verzichtet. Die Aufgabe besteht einfach darin, in den 18 Missionen alles zu vernichten, was sich bewegt. Bewegt es sich nicht, trotzdem abschießen, es könnte ja zurückschießen oder Punkte einbringen. Während in den meisten Missionen ein kleiner Hubschrauber geflogen wird, ist in anderen Einsätzen ein kleiner Jeep der Untersatz des Spielers.

Über hohe Berge und durch tiefe Täler bewegt sich der Spieler auf seine Einsatzziele zu, die er in einem Mini-Briefing zugewiesen bekommt. Meistens handelt es sich dabei um Gebäude oder bestimmte Fahrzeuge. Jedes dieser Objekte ist mit sehr viel Liebe zum Detail modelliert worden. Auf einem Flugplatz in der zweiten Mission trifft der Spieler auf kleine, geparkte Flugzeuge, die wie winzige MiGs aussehen. Neben drei verschiedenen Einsatzgebieten auf der Erde (gemäßigte Breiten, Steppe und arktische Regionen), finden spätere Missionen auch auf dem Mond und dem Mars statt. Da Jeep und Helikopter nicht überall einsetzbar sind, sorgen in den Mond- und Mars-Leveln andere Fahrzeuge für eine würdige Vertretung. Flugmissionen werden auf dem Mars in einem kleinen Gleiter geflogen. In Schnee und Eis wird der Jeep durch ein Kettenfahrzeug ersetzt, auf dem Mond und dem Mars benutzt man einen Weltraumbuggy.



Die Wachtürme zählen zu den einfacheren Gegnern, da sie sich nicht wehren.



▲ Beim Angriff auf den Flughafen zeigt sich SWIV 3D von seiner besten Seite. Rechts, der Lunar Buggy im Einsatz. ▶

Natürlich bietet auch "SWIV 3D" eine Vielzahl Extra-Waffen und Power-Ups, die entweder auf kleinen Landeplätzen verstreut werden oder nach der Zerstörung von Gebäuden zurückbleiben. Zu den häufigsten Extras zählen Lenk-Raketen und Reparatur-Kits. Ein nettes Extra sind Sprungdüsen, durch die der Jeep sich für kurze Zeit in der Luft halten oder hohe Berge überwinden kann.

Um der Ballerorgie auch die richtige Atmosphäre zu verpassen, wurde auf gute Musik geachtet. Neben sieben Technotracks, verwöhnen auch zwei Klassiker die Ohren des Spielers. Der Ritt der Walküren sorgte schließlich schon bei Coppolas "Apocalypse Now" für die passende Untermalung actionreicher Hubschrauberkämpfe. *bru*

SUPER

"SWIV 3D" erinnert mich an die gute alte Zeit, in der Computerspiele, sofern sie einen Mehrspielermodus besaßen, an einem Rechner gespielt wurden. "Silkworm" war eines jener Ballerspiele, an die ich noch immer gerne zurückdenke. Nächtelang saß ich mit Freunden vor dem Monitor. Und diese Sucht wird auch bei dem dreidimensionalen Nachfolger wieder aufkommen. Leider fehlt ein Zweispieler-Modus, gerade er hätte dem Programm den entscheidenden Kick in Richtung Prädikat gegeben. Aber auch allein macht es unheimlichen Spaß, zumal das Programm nie richtig unfair ist. Fast jede Mission ist nach wenigen Anläufen zu schaffen. Je nach Spielertyp sind verschiedene Spielstrategien möglich. Zum Beispiel kann man sich simulationsmäßig an die Verteidigungsanlangen des Feindes heranschleichen, diese in kurzen Überfällen ausschalten, um sich dann den eigentlichen Missionszielen zu widmen. Gerade wegen seiner Vielfalt, Fairneß und dem Nostalgiebonus ist "SWIV 3D" für mich das Ballerspiel des Jahres.

Claudius Brunnecker

Name	**SWIV 3D**
Genre	Action
Hersteller	SCI
Niveau	mittel
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1

System	Win'95, DOS
Festplatte belegt	30–80 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus, Joystick
Extras	keine

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	✔
Anleitung	✔	✔

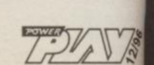
Prozessor	386	486	Pentium
minimal			✔
empfohlen			90

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
		✔	

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		✔

Grafik **79%**
Sound **70%**
Spielspaß

76%



SHATTERED STEEL

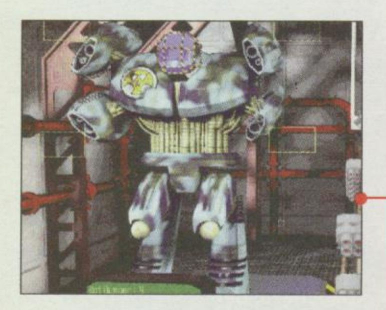
Mech-Sim, die vierte: Nach Sony, Activison und Sierra führt nun auch Interplay tonnenschwere Kampfroboter ins Feld

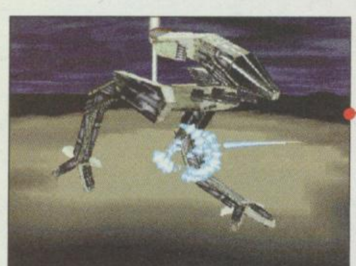


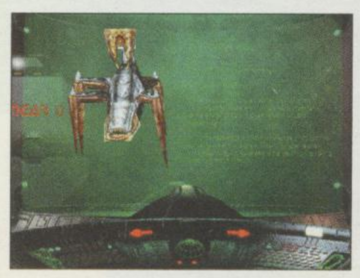
Die ungelenkten Rockets knallen im Rudel richtig rein



Die Walker sind eine leichte Beute...

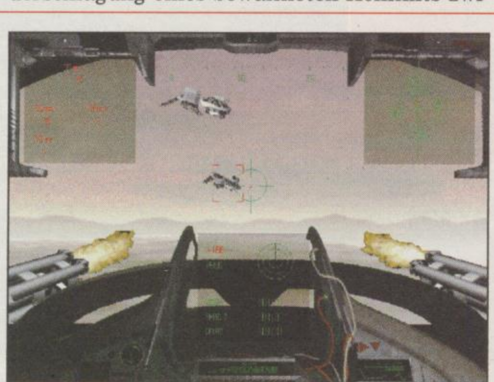




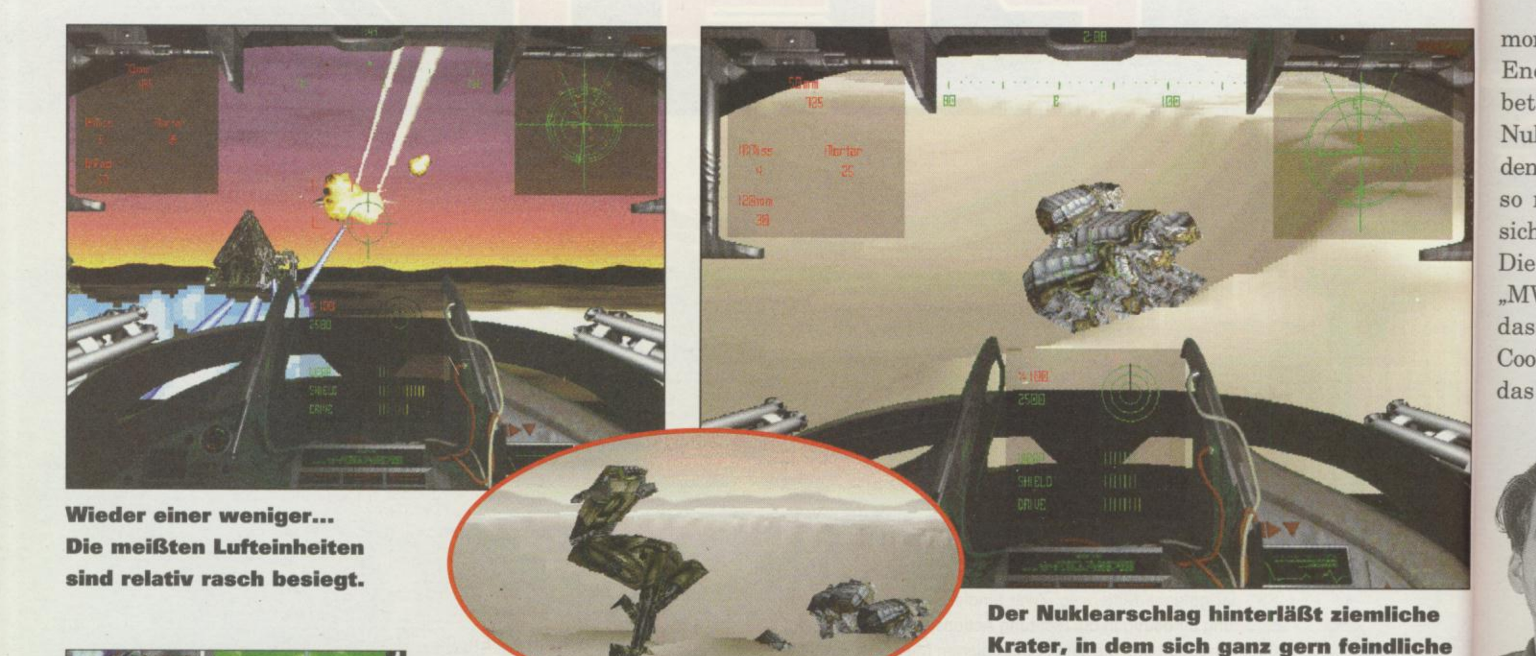


In der Datenbank gibt's Infos zu jeder Alien-Einheit

Wir schreiben das Jahr 2123 und die Menschheit greift nach den Sternen: Durch die Entwicklung von Raumschiffen mit Triebwerken für Flüge jenseits der Lichtmauer hat unsere Rasse längst die Grenzen des Sol-Systems überschritten und frönt auf unbewohnten Planeten dem ungestörten Rohstoffabbau. Während auf den Heimatwelten dank importierter Ressourcen eitel Freude und Sonnenschein herrschen, drohen die frisch entdeckten „Frontier Worlds" in Chaos und Anarchie zu versinken. Zwischen den konkurrierenden Mega-Konzernen, entbrennen blutige Kriege um die Besitzansprüche auf bestimmte Planeten. Nach der Niederschlagung eines bewaffneten Konflikts zwischen der „Sato Group" und „Ford-Toyota" durch die Core World Navy, wurden die Cooperations dazu verpflichtet, ihre Armeen von „Sicherheitspersonal" aufzulösen und zukünftig nur noch ein Prozent ihrer Mitarbeiter mit Sicherheitsfragen zu betrauen. Da die Konzernleitungen natürlich nicht im Traum daran denken, ihre Politik der gewaltsamen Befriedung aufzugeben, gingen sie dazu über, schwer bewaffnete Söldner anzuheuern, die über die Feuerkraft einer ganzen Division verfügen konnten. Speziell für diesen Zweck entwickelte man waffenstarrende, schwer gepanzerte Kampfroboter, die **„Planet Runners"**.
Überflüssig zu erwähnen, daß des Spielers Alter Ego in „Steel" sich für die gefährliche Karriere als bezahlter Killer entschieden hat und für seine Cooperation diverse Säuberungsaktionen durchführen muß.
Ausgestattet mit nur einem Mini-Robo-Chassis und einigen kleineren Waffensytemen macht ihr euch also mit eurem „Korvette"-Raumer – eine voll automatisierte, fliegende Einsatz- und War-

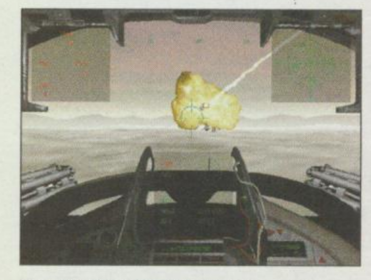


Mit eingeschaltetem Autoaiming fällt die Luftabwehr relativ leicht



Wieder einer weniger... Die meißten Lufteinheiten sind relativ rasch besiegt.

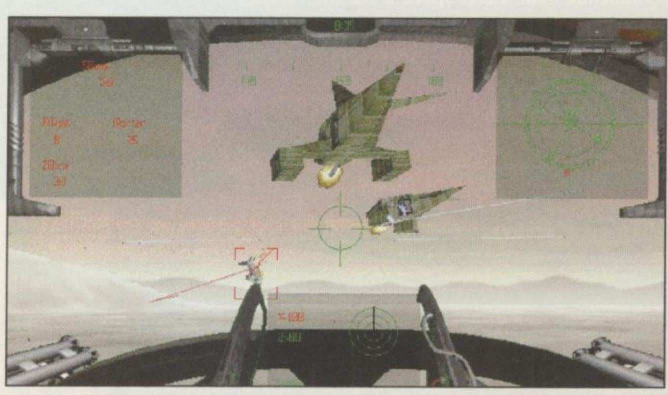
Der Nuklearschlag hinterläßt ziemliche Krater, in dem sich ganz gern feindliche Mechs verlaufen



Der kleine Waffenfetischist: Hier eine Auswahl an Sekundärwaffen

Da bleibt wohl nicht mehr allzuviel verwertbarer Schrott übrig

tungszentrale unter Kontrolle des intelligenten Bordcomputers auf, um einer vermeintliche Piratenplage auf „Lanois 3" Herr zu werden. Sehr bald stellt sich jedoch heraus, daß es sich bei den vermeintlichen Freibeutern um ausgewachsene Aliens handelt, die auf ihrem Weg zur Erde Planet um Planet unter ihre Knute bringen wollen. Bevor ihr euch jedoch erneut zum Retter der Menschheit aufschwingen könnt, gilt es neben allerlei Steuerungs- und Grafikoptionen euer Lieblingschassis mit **Waffen** auszurüsten. Die Robos verfügen allesamt über eine Primärwaffenstation und mindestens eine Sekundäraufhängung. Als Primärwaffen besitzt ihr anfangs nur einen winzigen Laser, im Laufe der Campaigns erhaltet ihr für erfolgreiche Missionen heftigere Goodies wie 70mm Gatling-Geschütze oder schwere Plasmawerfer. Als Zweitwaffen habt ihr die Auswahl zwischen verschiedenen Raketen (gelenkte und ungelenkte) Energiewaffen und heftigen Projektilgeschützen wie Mörser und Feldhaubitzen. Neben der Wahl der Waffen bietet euch der Ausstattungs-Screen noch die Möglichkeit, die Mechs mit stärkeren Reaktoren und Schildgeneratoren aufzumotzen. Für jedes Chassis gelten übrigens Gewichtslimits, die ihr bei euren Umbauarbeiten im Auge behalten müßt. Sobald die Austattung eurer Maschine steht, holt ihr euch im Holoprojektor euer Mission-Briefing ab. Im Verlauf der Campaigns läßt euch „Steel" öfter entscheiden, welche Mission ihr zuerst angehen wollt. Die Missions beschränken sich übrigens nicht auf simple Gegner-Terminierung à la „Krazy Ivan": Neben reinen Seek and Destroy Aufträgen gilt es z.B. Convoys zu schützen bzw. zu vernichten oder eure eigene Basis zu verteidigen. Im Cockpit angekommen, präsentiert sich euch eure Umwelt in einer Kombination aus Voxelspace und Polygonengrafik. Sämtliche Gegner und Gebäude bestehen aus Gittermodellen und wurden mit – teilweise äußerst schäbig wirkenden – Texturen versehen. Die Landschaften hingegen können sich durchaus sehen lassen und bieten euch dank Terra-



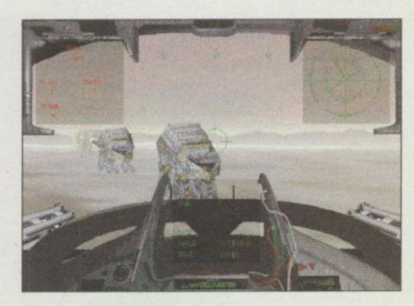
Unsere Flieger greifen selbstständig ins Geschehen ein



Knut Gollert

GUT Natürlich läßt mich jede Kopie als echter "BattleTech"-Söldner kalt und "Shattered Steel" ist faktisch nichts anderes. Trotzdem will ich Interplays Konkurrent eine gewisse Existenzberechtigung nicht absprechen, zumal es sich flott spielt und kaum einer Eingewöhnungsphase bedarf. Einsteiger und Simulationshasser werden mit der intuitiven Steuerung bestens klarkommen, auch wenn mir ein paar Feinheiten wie Wingmen und die dazugehörigen Kommandos abgehen. Grafisch kann Interplays Kämpfer mit einer ungewöhnlichen und recht schönen Engine plus ordentlicher Lichteffekte überzeugen. Das große Versprechen, daß die Mechs aus dem Demo noch einmal optisch überarbeitet werden, hat Interplay allerdings nicht gehalten. Im Gegensatz zur Activision- und Sierra-Konkurrenz hat man leider zum schlechtesten 3D-Mechdesign gegriffen. Wer "Mercenaries" durchgespielt hat oder wem es zu schwer ist, darf guten Gewissens zu "Shattered Steel" greifen. Es macht auch ohne die göttliche BattleTech-Athmosphäre genug Spaß.

morphing sogar die Gelegenheit, euch mit euren Energiewafffen als Landschaftsarchitekt zu betätigen. So hinterläßt z.B. die ultimative Nuke-Atomrakete riesige Krater im Boden, aus denen die Aliens nicht mehr herauskommen und so mit einigen gezielten Mörserschüssen aus sicherer Entfernung terminiert werden können. Die Steuerung eures Arbeitsgerätes ist der von „MW2" recht ähnlich: Per Joystick steuert ihr das Chassis und mit der Maus oder dem Coolie Hat den Turm der Maschine. Wächst euch das Zielen über den Kopf, könnt ihr auf die Auto-Aiming-Funktion zurückgreifen, die den Turret automatisch auf die Höhe des Ziels einstellt. Für erfolgreiche Missionen gibt's statt Orden und Beförderungen neue Waffen oder größere Mechchassis. In einigen Landschaften liegen sogar Waffen in der Gegend herum, die ihr durch simples Berühren gegen eure Ausstattung austauschen könnt. Netterweise spielt das Gewichtslimit in diesem Fall keine Rolle, ihr werdet bei Überladung zwar langsamer, könnt aber selbst auf den kleinsten Robo die schwersten Wummen packen. *sg*



AT-AT im Visier? Nein es ist nur die tägliche Alien-Karavane.



Sascha Gliss

GUT Auch wenn das Genre „Mechsimulation" gerade seit diesem Monat relativ dicht besetzt ist, findet „Shattered Steel" seine eigene Nische. Wem „Krazy Ivan" zu stupide und „Mercenaries" zu komplex und abgehoben erscheint, für den ist „SS" der goldene Mittelweg. Zwar tendiert Interplays Blechverschrottung eindeutig in die Richtung Actionspiel, durch das Waffenmanagement und die sauber inszenierten Missionen inklusive cleverer Gegner-AI aber, kommen auch die Strategie/Sim-Freunde auf ihre Kosten. Einziger Kritikpunkt neben der recht kargen Präsentation bleibt somit auch das Design der Mechs, wobei mir hier gerade die häßlichen, an Knastklamotten erinnernden Beintexturen einiger Mechs sauer aufstießen. Der Sound hingegen ist dank pompöser Orchestermusik, dröhnender Explosionen und Waffengeräusche über jeden Zweifel erhaben. Im Netzmodus schließlich vereint „Steel" Simulationselemente mit 3D-Shooter-ähnlicher Spannung. Actionspieler und Netzwerkbesitzer sollten einen Blick riskieren: Es lohnt sich!

Name .... **Shattered Steel**
Genre .... Action
Hersteller .... Interplay
Niveau .... einstellbar
Preis .... ca. 100 Mark
Spieler .... 1 bis 16

System .... Win'95
Festplatte belegt ... 5 – 230 MByte
RAM-Ausstattung .... 8 MByte
Steuerung .... Tastatur, Maus, ... Joystick, Thrustmaster
Extras ... Netzwerk, Null-/Modem

	Deutsch	Englisch	
Spiel	geplant	✔	
Anleitung	geplant	✔	
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			90
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

Grafik **73%**
Sound **79%**
Spielspaß

Solo	Multi
78%	78%

PROBLEME[S]
UM SIE[Z]

Echtzeit Strategie-Simulation

exzellente gerenderte SVGA-Grafiken

erstklassige Soundeffekte

4 Spieler Netzwerk-Option

komplett in Deutsch





Tauchen Sie ein in das packende Abenteuer um die strategische Herrschaft der Meere. Vernichten Sie die gegnerische Flotte mit raffinierter Taktik. Versuchen Sie z.B. die Treibstoffversorgung des Gegners zu stoppe[n]. Kämpfen Sie, wenn nötig, auch mit unfairen Methoden. Aber denken Sie dra[n]: Nur mit der richtigen Strategie werden Sie Herrscher der Meere!

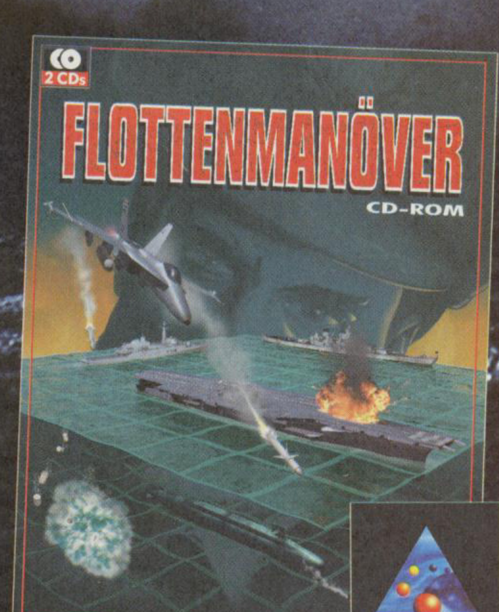
SIND DA,
ZU BESEITIGEN!

X: 0023700

y: 0028900

MISSILES LOADED

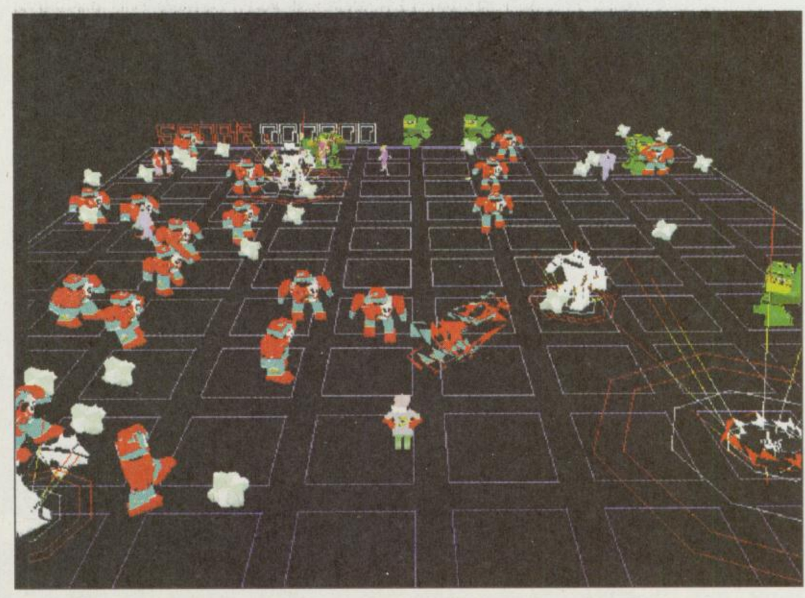
TARGET COO.:
E85,398/
N122,211



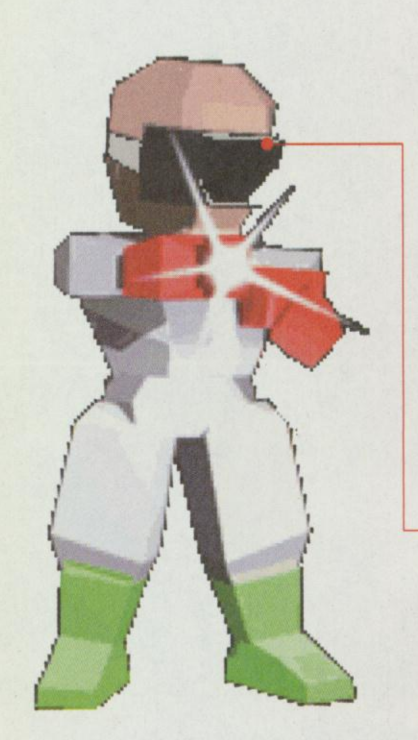


ROBOTRON X

Der Arcade-Klassiker der Achtziger im Polygonen-gewand der Neunziger



Die Glatze gegen den Rest der Welt. Um weiterzukommen müßt ihr alle roten Robotrons ("Grunts") übern Jordan schicken

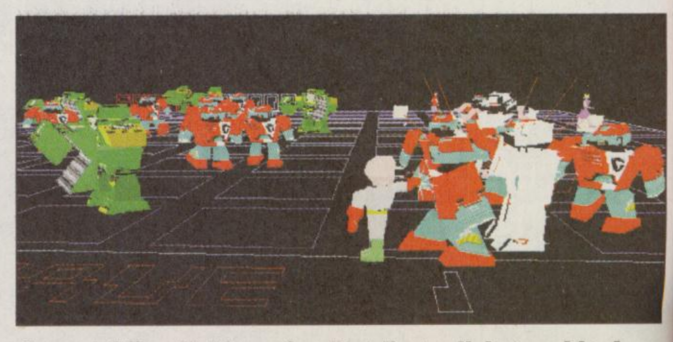


Die Entstehungsgeschichte von "Robotron X" beginnt in der Videospiel-Steinzeit. Zu einer Zeit, als Software-Perlen wie "Space Invaders" und "Centipede" jugendlichen Spielhallengängern die letzte Mark aus den dünnen Portmonnaies saugten, veröffentlichte die auf schlechte Flipper spezialisierte Firma Gottlieb den bahnbrechenden Klassiker "Bezerk". Die Maschine hatte gleich zwei(!) Joysticks (einer zur Steuerung des Helden und einer zum Feuern in alle vier Himmelsrichtungen) und begeisterte das Publikum durch digitalisierte Sprachausgabe ("Intruder Alert!"), was damals eine Sensation war. Die Mission war einfach: Der Spieler steuerte seine Figur durch eine Unzahl von Räumen, in denen mordlüsterne Roboter ihrer Vernichtung harrten. Im Jahr 1982 griff Williams die Idee auf und präsentierte den Quasi Nachfolger "Robotron: 2048". Am Spielprinzip hatte sich nichts Grundlegendes geändert, nur, daß der Spieler es diesmal mit verschiedenen Roboter-Modellen zu tun bekam und zu allem Überfluss auch noch unschuldige Zivilisten vor dem sicheren Tod zu bewahren hatte.



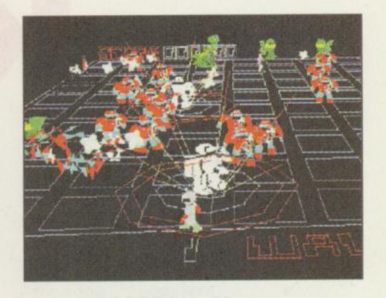
Die Herren mit den überdimensionalen Hirnen feuern fiese Homing-Missiles.

Nachdem Williams den Spielhallen-Klassiker letztes Jahr im Rahmen der "Digital Arcade" verwurstet hat, kommt mit "Robotron X" nun eine grafisch und soundtechnisch stark aufgebohrte Version der Maschinen-Metzelei. Wiedereinmal schlüpft ihr in die Haut des genmutierten, namenlosen **Superhelden-Glatzkopfs**, der sich nur mit einem Blaster bewaffnet aufmacht, die letzte Familie auf Erden aus den stählernen Klauen der Roboter-Armee seines miesen Zwillingsbruders "Probotron" zu befreien. Neben diesen humanitären Rettungsaktionen gilt es selbstverständlich, sämtliche "Grunt"-Robos eines Levels zu eliminieren, um die nächste Spielstufe zu erreichen. In späteren Räumen wird euch das Weiterkommen schwerer gemacht: So müßt ihr beispielsweise ein bestimmtes Mitglied der Family befreien, um einige Level hinter euch zu lassen. Ansonsten jedoch gilt wie beim Vorgänger

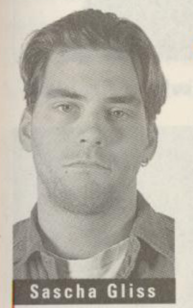


Au weia! Den Nahkampf solltet ihr tunlichst meiden!

das altbewährte "Schieß auf alles, was sich bewegt"-Prinzip. Zwecks einfacherer Terminierung stehen euch jetzt einige Extrawaffen-Symbole zur Verfügung, die eure Knarre kurzzeitig modifizieren.
Wurde schon storymäßig alles beim alten belassen, so präsentiert sich Robotron in der neuesten Auflage ganz zeitgemäß im 3D-Polygonen-Look. Sämtliche Spielfiguren bestehen aus Drahtgittermodellen mit darübergelegten Texturen. Das Spielfeld betrachtet ihr – genau wie in Virtua Fighter – durch eine imaginäre Kamera, die automatisch mit der Action mitfliegt, -dreht und -zoomt. Um übrigens eine faire Chance gegen die übermächtigen Blechhaufen zu haben, solltet ihr Besitzer eines 4-Button-Joypads sein, denn nur dann könnt ihr komfortabel unabhängig von der Laufrichtung in jede Ecke des Spielfeldes ballern. Eine Save-Option haben die Herren von GTI übrigens genausowenig integriert, wie ein Passwort-System, dafür könnt ihr im Optionsmenü aber euren Einstiegslevel frei anwählen. *sg*



Altmetall-Recycling: Wieder ein Blechkopp verschrottet



Sascha Gliss

GEHT SO

Auch wenn sich "Robotron" noch so sehr herausgeputzt hat: unter der schönen Schale verbirgt sich immer noch der Daddel-Opa aus der Gründerzeit der Videospiele. War schon das Vorbild berüchtigt für seine Unübersichtlichkeit und Hektik, setzt der Enkel hier dank 3D wenigstens teilweise noch einen drauf: So wählt die Kamera manchmal derart ungünstige Blickwinkel, daß ihr euren Helden erst einmal hinter einer Horde von 30 Grunts wiederfinden müßt. "Robotron X" gibt zwar einen hervorragenden Pausenfüller für die Brotzeit ab, und ganz hartgesottene Ballerfanatiker dürften sogar dauerhaften Spaß an Williams reanimiertem Klassiker finden, ich verweigere dem Spiel jedoch mein Grinsen. Auch für ein Actionspiel ist es einfach nicht mehr zeitgemäß, in immer wieder derselben Arena eine Handvoll verschiedner Gegner auf dieselbe Art und Weise zu plätten: spätestens nach zehn Leveln beginnt die wenig abwechslungsreiche Destruktionsorgie nämlich zu langweilen.

Name .... **Robotron X**
Genre .... Action
Hersteller .... GTI/Williams
Niveau .... einstellbar
Preis .... ca. 90 Mark
Spieler .... 1 bis 2

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung		✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal			60
empfohlen			133

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

System .... Win'95
Festplatte belegt ...... 0-70 MByte
RAM-Ausstattung .... 8 MByte
Steuerung ..... Tastatur, Joystick
Extras .... keine

Grafik **54%**
Sound **56%**
Spielspaß

50%

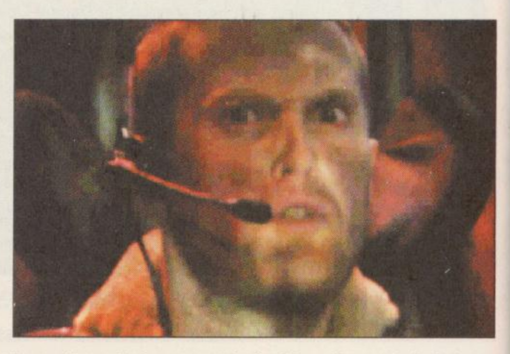
KRAZY IVAN

Rot und gefährlich: Mechmeister Ivan rettet die Welt im Alleingang vor einer Alien-Invasion



Wußten wir doch schon immer: Die Russen sind hart im Nehmen. Ob Krieg, Dürre oder Bürgerkrieg – die ehemaligen Sowjetbürger kann nichts erschüttern. So ist es auch nicht weiter verwunderlich, daß es mal wieder ein Russe ist, der die Welt vor einer Alien-Invasion rettet. Sein Name ist "Krazy Ivan" und es berührt ihn nicht weiter, daß der Eiffelturm zerstört wurde, aber jetzt visieren die außeridischen Invasoren Disney Land an, und Ivan gerät außer sich. Er schnappt sich seinen Mech und geht jagen.
Euer Ziel ist es, in fünf Missionen die jeweilige Gegend zu säubern. Startet ihr anfangs noch im heimischen Sibiren, geht's daraufhin nach Frankreich, Arabien, Japan und Amerika. In jedem Level müßt ihr, bevor ihr das Primärziel erreichen könnt, eine gewisse Anzahl Obermotze zerschießen, die jeweils anders aussehen und gänzlich andere Kampftaktiken anwenden. Dabei begegnen euch massige Riesenmechs mit der Intelligenz einer Knallerbse, flinke, wesentlich kleinere, aber dafür clevere Roboter und sogar mechanische Schlangen, Raubtiere oder fliegende Untertassen. Abgesehen von diesen großen Gegnern muß sich Ivan, der die 3D-Umgebung übrigens immer aus dem Cockpit sieht, ständig mit Fliegern, Panzern und Gleitern auseinandersetzen, die ihn grundsätzlich im Doppelpack angreifen. Abgeschossene Aliens hinterlassen als Dank immer ein Extra und geben sogar entführte Geiseln frei. Eingesammelte Geiseln bringen Punkte, die Extras bieten neue Schildenergie, Munition oder ein Extrawaffen-Auffüller. Habt ihr eine Mission erfolgreich beendet, kann Ivan seinen Mech mit neuer Panzerung, besseren Raketen, fetzigeren Kanonen und einer neuen Extrawaffe ausrüsten.
Netterweise darf der verrückte Russe nach jeder Mission einen Spielstand auf die Platte brennen. Solltet ihr einen Freund haben, der sich ebenfalls "Krazy Ivan" zugelegt hat, wird über Netzwerk und Modem gegeneinander gekämpft. *kn*

Für diese Dame schießen wir in Arabien



Ivan ist nicht gerade helle, aber zielsicher



Wo Ivan ist, ist auch was los: Ivan geht mit Laser (rechts) und Raketen (oben) auf Alienjagd



Knut Gollert

GUT Schade drum, aber aus "Krazy Ivan" hätte ein so schönes Spiel werden können. Etwas mehr technisches Verständnis hätte ich Psygnosis schon zugetraut, müssen wir doch sowohl auf einen SVGA-Modus als auch auf vernünftige Raucheffekte und Explosionen verzichten. Im Gegensatz zum Playstation-Original ein klarer Fehlschuß und ein Beweis technischer Inkompetenz. Spielerisch bietet der irre Ivan allerdings herzallerliebste Action mit einer Prise Strategie. Vor allem das Design der äußerst zahlreichen Riesengegner und die knackigen Extrawaffen sorgen für Motivation. Daß nur fünf Einsatzgebiete zur Verfügung stehen, wird durch den deftigen, aber nie unfairen Schwierigkeitsgrad gekonnt übertüncht. Kurzum: Ivan ist ein Charakter zum verlieben, der technisch allerdings äußerst dumm aus der metallenen Unterwäsche schaut. Und nicht zuletzt dank der netten Dame im Hauptquartier, des grandiosen russischen Akzents der beteiligten Personen und der fetzigen CD-Audio-Tracks zücke ich guten Gewissens mein zweitbestes Gesicht.

Name	**Krazy Ivan**
Genre	Action
Hersteller	Psygnosis
Niveau	einstellbar
Preis	ca. 90 Mark
Spieler	1 bis 2
System	Win'95, DOS
Festplatte belegt	25 MByte
RAM-Ausstattung	16 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus, Joystick
Extras	Netzwerk, Modem-Option

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung		✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal			✔
empfohlen			133

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		✔

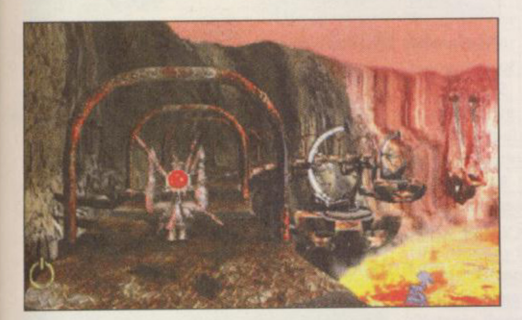
Grafik 62%
Sound 74%

Spielspaß

Solo	Multi
69%	63%

NET:ZONE

Spätestens seit Frankenstein wissen wir, daß es nichts als Unheil bringt, Gottes Schöpfungsakt nacheifern zu wollen. Da der futuristische Cycorp-Konzern scheinbar keine Lehren aus dieser Erzählung gezogen hat, geschieht das Unvermeidliche: Seine intelligenten Bytekreaturen, gedacht als eine Art digitale Sklavenschicht, wenden sich gegen ihren Meister, genauer gesagt gegen den Cycorp-Boß Zel Winters. Seit nunmehr einem Jahr steht er auf der Vermißtenliste. Längst verstaubt der Fall in den Aktenschränken der Polizei, als ihr in der Rolle von Zels Sohn dessen altes Cyberinterface ausbuddelt und eigenhändig in der „Genecys Zone" genannten firmeneigenen VR-Datenstruktur die Spurensuche aufnehmt. Schon wenig später erhaltet ihr erste S.O.S.-EMails von Papi, der ein „Backup" seines Bewußtseins im Cyberspace zurückgelassen hat. Bewaffnet mit einem PDA samt Analysemodul tapert ihr durch Cycorps bizarre, künstlerisch nicht sonderlich hervorstechende Renderwelt. Fahrzeuge übernehmen den automatischen Transport zwischen den verschiedenen Spielabschnitten. Augenscheinlich haben wir es hier mit einem leblosen Simplicissimus Marke „Myst" zu tun, doch ganz so platt geht es nicht zu. Immerhin könnt ihr Gegenstände mitnehmen und im Inventar miteinander kombinieren, Dronen patrouillieren durch die Gegend und lassen sich sogar programmieren. Alle Handlungsorte bestehen aus drehbaren, aber starren 360-Grad-Panoramen, bei einem Schritt vor oder zurück wird „umgeklappt". Kompositorisch überraschend gut wirkt die Backgroundmusik, wenn sie auch stimmungsmäßig selten zum Spiel paßt. *us*



Der Cyberspace als Höllenschlund

Name	**Net:Zone**		
Genre	Adventure		
Hersteller	Gametek/Compro		
Niveau	mittel		
Preis	ca. 100 Mark		
Spieler	1		
	Deutsch	Englisch	
Spiel		✔	
Anleitung	geplant	✔	
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			75
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		✔
System	DOS, Win95		
Festplatte belegt	45 MByte		
RAM-Ausstattung	8 MByte		
Steuerung	Tastatur, Maus, Joystick		
Extras	HiColor-Grafik		

Grafik **44%**
Sound **73%**
Spielspaß

48%

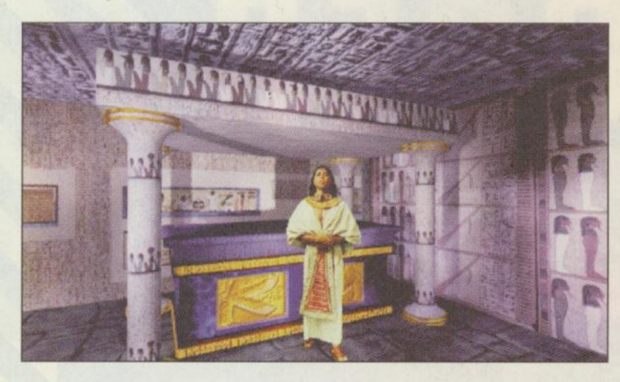


MUMMY
- Tomb of the Pharaoh

Gähn' wie ein Ägypter: Unspektakuläres Adventure um einen Totgesagten



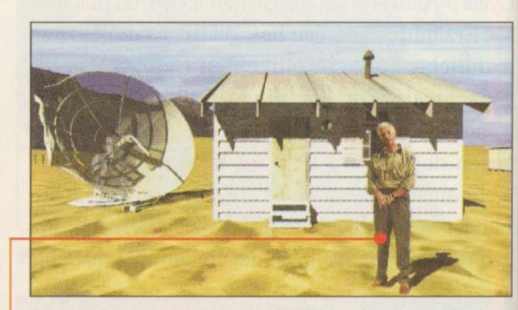
Aus dieser Kiste muß er kommen: Seltsame Funde im alten Ägypten



In einer alten Grabkammer erscheint Cameron dieses Wesen

Michael Cameron ist Problemlöser in Diensten einer weltweit tätigen Bergwerksgesellschaft, der National Mining Corporation. Eigentlich freut er sich gerade auf ein ruhiges Wochenende in New York, da wird er mit dem firmeneigenen Lear Yet nach Ägypten abkommandiert, wo er schließlich mitten in der Nacht landet. In einer Mine gibt es Schwierigkeiten: Die Arbeiter streiken, nachdem sie eine altertümliche **Kiste** voller Hyroglyphen gefunden haben, und Gerüchte von einem Fluch machen schnell die Runde. Damit noch nicht genug der Probleme: Der örtliche NMC-Stellvertreter, ein Herr namens Stuart Davenport, mit dem man eigentlich zusammenarbeiten soll, erweist sich als eigenartiger Zeitgenosse. Anfangs noch freundlich, entpuppt er sich rasch als unangenehmer Geselle und scheint Cameron ständig zu überwachen: Sobald der irgendeines der zahlreichen Lagerhäuser, eine Hütte oder Werkstatt unter die Lupe nimmt, erscheint Davenport und gibt hämische Kommentare von sich. Als auch noch gleich am nächsten Morgen der Computerspezialist des Camps ermordet in der Mine aufgefunden wird, stellt sich die Frage: Was ist los im fernen Ägypten, und was ist dran an der Sage um eine geheimnisvolle Mumie, die aus dem Reich der Toten zurückkehren soll?

„Mummy – Tomb of the Pharaoh" wurde von der Entwicklertruppe Amazing Media im Auftrag von Interplay programmiert und ist das inoffizielle Sequel zu „Frankenstein", der erst im Frühjahr sein Unwesen trieb. Diesmal ist der bereits aus anderen Spielen bekannte Malcolm „Tolwyn" **McDowell** als Davenport mit von der Partie; die anderen Rollen wurden von unbekannten Schauspielern übernommen. Bei „Mummy" handelt es sich um eines jener Adventure, in denen der Spieler das Geschehen aus Sicht des Protagonisten sieht, eine stufenweise scrollende Umgebung erforscht und gelegentlich kleinere Filmschnipsel zu sehen bekommt. Gesteuert wird mit der Maus, sobald ein Gegenstand nutzbar ist, zeigt der Cursor dies durch blinken an. Rätseltechnisch wendet „Mummy" sich eher an Einsteiger, denn meist ist offensichtlich, welcher Gegenstand womit kombiniert wird – nur gelegentlich werden die grauen Zellen gefordert. Größte Schwierigkeit ist anfangs die Orientierung im Lager: Ohne einen Plan im gedruckten Spielhandbuch hätte sich Cameron schnell zwischen all den gleich aussehenden Hütten verlaufen. Technisch präsentiert sich die Mumie einigermaßen aktuell: Die digitalisierten, in teils fotografierte, teils gerenderte Hintergründe hinein kopierten Schauspieler wirken nur gelegentlich unproportioniert. *ste*



Malcolm McDowell stolz vor seiner Hütte samt Satellitenempfänger



Peter Steinlechner

GEHT SO

Mumien sind eine Monstergattung, deren Potential die Spielehersteller noch nicht so richtig entdeckt haben. Dabei gäben die bandagierten Untoten doch ein dankbares Szenario sowohl für spannende Gänsehautaufsteller als auch für makabere Scherze her. „Mummy" jedenfalls sorgt weder für das eine noch für das andere: Was Interplay da produziert hat, sorgt eher für gepflegten Dauerschlaf. Die allermeisten Schockeffekte kündigen sich rechtzeitig genug an, um auch ja niemanden zu erschrecken, und die schauspielerische Leistung von einigen Akteuren schrammt nur knapp die Grenze zur unfreiwilligen Komik. Was das Spiel selbst betrifft: Größere Fehler hat ein erfahrenes Haus wie Interplay natürlich vermieden, aber originelle oder wenigstens nur ein bißchen knifflige Rätsel kommen im gesamten „Mummy" nicht vor, das Gameplay plätschert von der ersten Minute an so vor sich hin. Insgesamt zwar kein schlechtes Spiel, aber aus dem interessanten und unverbrauchten Thema hätte man wesentlich mehr machen können.

Name	**Mummy – Tomb of the...**
Genre	Adventure
Hersteller	Interplay
Niveau	leicht
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1
System	Windows
Festplatte belegt	22 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Maus
Extras	keine

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung	✔	✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		33	
empfohlen			75

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

Grafik 70%
Sound 68%
Spielspaß 52%

Bilder auf CD

Softwarehouse

telefonische Bestellannahme 0281 - 25922 & 0281 - 24985

JETZT AUCH IM INTERNET !!! BESUCHEN SIE UNSERE WEBSEITEN

http:\\www.softwarehouse.globvill.de

E-Mail: mailto:softwarehouse@globvill.de

NUR IM LADENLOKAL WESEL: VERKAUF ZU VERSANDPREISEN !!!

Softwarehouse - Versandhandel
Ladenlokal:
Dudelpassage (Direkt in der Innenstadt)
Auf dem Dudel 8 · 46483 Wesel
Fax: 0281 - 23493

Händleranfragen erwünscht!

Titel			Preis
3 Skulls of the Toltecs	DV		79,95
Afterlife	DA		69,95
AH-64 Longbow	DV		79,95
AH-64 Longbow Data	DV	x	49,95
Alien Incident	DV		49,95
Alien Trilogy	DA	x	84,95
American Dream	DV		34,95
Azrael's Tear	DV		69,95
Bad Mojo	DV		79,95
Baphomet's Fluch	DV		74,95
Betrayal at Antara	DV	x	79,95
Birthright	DV	x	79,95
Bleifuss 2	DV	x	59,95
Bubble Bobble	DA		59,95
Bud Tucker in double Trouble	DV	x	39,95
Bug	DV		54,95
Bundesliga Manager 97	DV		69,95
Chessmaster 5000	DV		69,95
Chronicles of the Sword	DV		69,95
Civil War General	DV		79,95
Civilization 2	DV		79,95
Clandestiny	DV	x	69,95
Comanche 3	DV	x	79,95
Command & Conquer	DV		79,95
Command & Conquer DATA	DV		25,95
Command & Conquer Red Alert	DV	x	89,95
Conquest of New World	DV		79,95
Creep Night	DV	x	69,95
Crusader - No Regret	DV		64,95
Cyberia 2	DV		74,95
Daggerfall	DV		79,95
Das Hexagon-Kartell	DV	x	89,95
Das schwarze Auge 3	DV	x	39,95
Daytona USA	DV	x	74,95
Deadlock	DV	x	84,95
Deathgate	DV	x	74,95
Der Planer 2	DV	x	69,95
Der Produzent	DV		74,95
Descent 2	DA		79,95
Destruction Derby 2	DV	x	74,95
Diablo	DV	x	79,95
Die Akte Pandora	DV	x	79,95
Die Fugger 2	DV		79,95
Die Hard Trilogy	DV	x	74,95
Die Siedler 2	DV		69,95
Die Siedler 2 - Data	DV	x	29,95
Discworld 2	DV	x	84,95
Down in the Dumps	DV	x	69,95
Dungeon Keeper	DV	x	74,95
Earth Siege 2	DV		79,95
Earthworm Jim 1 & 2	DV		64,95
Elisabeth I.	DV		69,95
F1 Manager 96	DV		69,95
F22 Lightning 2	EV		79,95
Fable	DV		79,95
Fantasy General	DV		69,95
Fifa Soccer 96	DV		59,95
Fifa Soccer 97	DV	x	74,95
Flottenmanöver	DV	x	79,95
Gabriel Knight 2	DV		84,95
Gene Machine	DV		69,95
Gene Wars	DV		79,95
Golden Gate Killer	DV		69,95
Grand Prix 2	DV		89,95
Greg Norman UC Golf	DV		49,95
Große Schlacht Ardennen	DV		69,95
Große Schlacht Gettysburg	DV		69,95
Große Schlacht Shiloh	DV	x	69,95
Große Schlacht Waterloo	DV	x	69,95
Hardline (Scavenger)	DV		59,95
Hind	DV		69,95
Holiday Island	DV	x	79,95

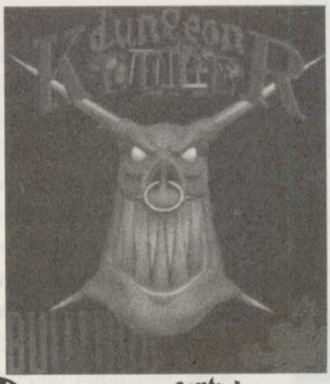
Titel			Preis
Kick Off '96	DV		39,95
Kingdom o' Magic	DV		69,95
Lands of Lore 2	DV	x	89,95
Larry 7	DV	x	79,95
Lemmings Paintball	DA		39,95
Lighthouse	DV		89,95
Links LS	DV		89,95
Mad TV 2	DV	x	69,95
Madden NFL 97	DA		79,95
Martini Racing	DV		29,95
Master of Orion 2	DV	x	84,95
MDK	DV	x	84,95
Mechwarrior 2 Expansion Pack	DV		39,95
Mechwarrior 2 Limited Edition	DV		79,95
Mechwarrior 2 Mercaneries	EV		79,95
Megarace 2	DV		54,95
Missionforce: Cyberstorm	DV		79,95
Muppet's Inside	DV		69,95
Nascar Racing 2	DV	x	79,95
NBA Live 96	DV		79,95
Need For Speed Special EDT.	DV		79,95
NHL Hockey 96	DV		79,95
NHL Hockey 97	DV	x	74,95
Normality Inc.	DV		69,95
Olympic Games	DA		64,95
Olympic Soccer	DA		64,95
Orion Burger	DV	x	74,95
Panzer Dragoon	DV	x	74,95
Phantasmagoria	DV		89,95
Phantasmagoria 2	DV	x	79,95
Police Quest SWAT	DA		74,95
Privateer 2: The Darkening	DV	x	79,95
Puppen, Perlen & Pistolen	DV	x	69,95
Rally Racing 97	DV		69,95
Rebel Assault 2	DV		79,95
Rendezvous im Weltraum	DV	x	79,95
Return Fire	DV		69,95
Riddle of Master Lu	DV		74,95
Ripper	DV		79,95
Risiko	DV	x	74,95
Roadrash	DV		59,95
S.T.O.R.M.	DV		69,95
Safe Cracker	DV		79,95
Schleichfahrt	DV	x	69,95
Sega Rally	DV	x	74,95
Shattered Steel	DV		69,95
Shellshock	DA		74,95
Sherlock Holmes Rose Tattoo	DV		74,95
Silent Hunter	DV		69,95
Silent Thunder	DV		79,95
Sonic CD	DA		49,95
Space Hulk Win95	DV		74,95
Super EF2000	DV	x	89,95
Syndicate Wars	DV	x	79,95
Terra Nova	DV		69,95
The Dig	DV		74,95
Tie Fighter	DV		74,95
Time Commando	DV		74,95
Tomb Raider	DV	x	69,95
Toon Struck	DV	x	74,95
Tunnel B1	DV	x	79,95
Urban Runner (Lost in Town)	DV		74,95
Virtua Fighter PC	DA		74,95
Warcraft 2 Exclusiv Edt.	DV	x	79,95
Wing Commander 4	DV		89,95
Worms & Data Spec. Edt.	DV	x	69,95
Z	DV		74,95
Zork Nemesis	DV	x	79,95

FORDERN SIE NOCH HEUTE KOSTENLOS UNSERE GESAMTPREISLISTE AN !!!

Highlights !!!



Privateer 2 The Darkening — Deutsche Version x79,95 DM



Dungeon Keeper — Deutsche Version x 74,95 DM



Down in the Dumps — Deutsche Version x 69,95 DM

VORBESTELLUNG EMPFOHLEN !!!

TOPSELLER ZU TIEFSTPREISEN



Titel		Preis
Battle Bugs	DV	29,95
Betrayal at Krondor	DV	24,95
Bioforge	DV	29,95
Bundesliga Manager Pro	DV	19,95
Christoph Kolumbus	DV	19,95
Creature Shock	DV	24,95
Cyberia	DV	29,95
Das schwarze Auge 1	DV	29,95
Das schwarze Auge 2	DV	29,95
Der Reeder	DV	19,95
Die Höhlenwelt Saga	DV	19,95
Die Siedler	DV	34,95
Dune 2	DV	29,95
Earthsiege	DV	24,95
Eishockey Manager	DV	19,95
Fifa Soccer	DV	29,95
Freddy Pharkas	DV	24,95
FX Fighter	DA	19,95
Gabriel Knight	DV	24,95
Gobliins 1 & 2	DV	24,95
Goblins 3	DV	24,95
History Line	DV	29,95
Kyrandia 3	DV	29,95
Little Big Adventure	DV	29,95
Lode Runner	DV	29,95
Magic Carpet +	DV	29,95
NHL Hockey 95	DV	29,95
Pitfall - The Mayan Adventure	DV	29,95
Pizza Connection	DV	19,95
Police Quest 4	DV	24,95
Prince of Persia Collection	DV	19,95
Rüsselsheim	DV	24,95
Shanghai - Great Moments	DV	19,95
Simon The Sorcerer 1	DV	19,95
Simon the Sorcerer 2	DV	29,95
Strike Commander	DV	29,95
Syndicate +	DV	29,95
System Shock	DV	29,95
TFX	DV	19,95
US Navy Fighter	DV	29,95
Warcraft	DV	29,95
Wing Commander 3	DV	34,95

WIR FÜHREN AUSSERDEM:
- AMIGA-SOFTWARE
- SONY PLAYSTATION !!!
- SEGA SATURN
- LÖSUNGSBÜCHER
- PC-HARDWARE
- JOYSTICKS

EINFACH ANRUFEN & NACHFRAGEN WIR BERATEN SIE GERN !!!

ALLE TITEL SIND AUCH ERHÄLTLICH BEI:

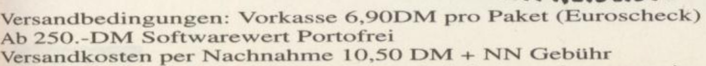
comROM
CD-ROM und MultiMedia
Mecklenburgstr. 105
19053 Schwerin
Ladenpreise variieren

ECVA
Elektronic & Computer Andris
Egmontstraße 8
47623 Kevelaer
Ladenpreise variieren

ESE Computer
ESE Computer
Dülmenerstraße 17b
46286 Dorsten
Ladenpreise variieren.

Softwarehouse
Softwarehouse
Gasthausstraße 12
47533 Kleve
Ladenpreise variieren.

Versandbedingungen: Vorkasse 6,90DM pro Paket (Euroscheck)
Ab 250.-DM Softwarewert Portofrei
Versandkosten per Nachnahme 10,50 DM + NN Gebühr
Wir berechnen 20.-DM Aufwandspauschale bei annahmeverweigerter Lieferung



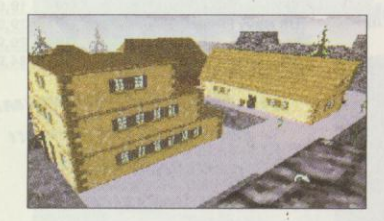
x = Spiel war bei Anzeigendruck noch nicht erhältlich
DV = komplett deutsch - DA = deutsche Anleitung
EV = englische Version - i.V. = in Vorbereitung
Irrtümer vorbehalten, Topseller solange Vorrat reicht

Die Schriften der DAGGER

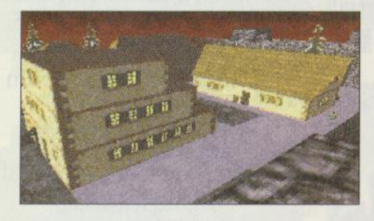
Die Rettung für das Rollenspiel? In Bethesdas „Arena"-Nachfolger werden hochgesteckte Erwartungen gesetzt



Schmerzliche Erfahrung: Eure Magie verbrutzelt einen Spitzbuben









Über den Dächern von Daggerfall: Ein Blick von der Stadtmauer zu verschiedenen Tageszeiten. Auch Wettereffekte wie Schnee, Nebel und Regen sind sichtbar.

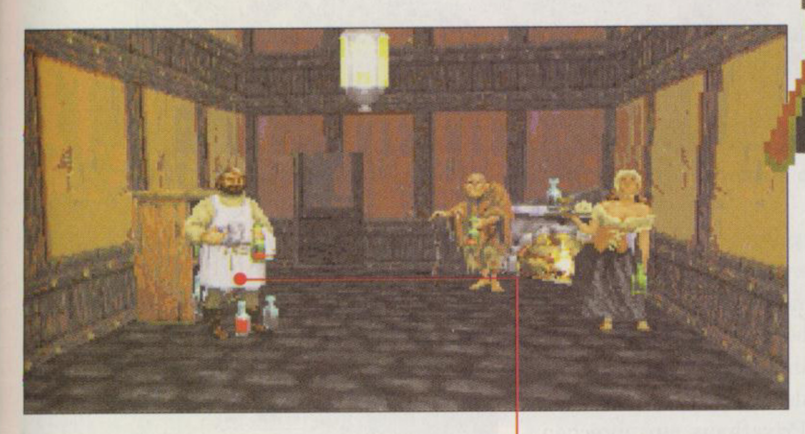
Es ist weit nach Mitternacht. Kaiser Uriel Septim von Tamriel lädt euch als einen seiner loyalsten Gefolgsmänner zu einer vertraulichen Audienz zu sich. Er hat einen im höchsten Maße gefährlichen Auftrag für euch: König Lysandus, der ehemalige Herrscher über die Provinz Daggerfall, starb vor über einem Jahr auf dem Schlachtfeld. Seitdem macht sein **Geist** nächtlich nach Rache schreiend die Straßen der Hauptstadt unsicher. Lysandus war ein politischer Vertrauter und Freund des Kaisers. Womit könnte er dieses grausame Schicksal verdient haben? Diese Umstände zu klären und Lysandus seinen Frieden zurückzugeben, ist jedoch nur die eine Hälfte eurer Mission. Die andere besteht darin, einen Brief zu vernichten, den der Regent einst an die Gattin des Gemeuchelten sandte. Das angeblich "sehr sentimentale" Schreiben hat seinen Bestimmungsort niemals erreicht und darf nicht in die falschen Hände geraten. Noch am nächsten Morgen bricht unser Volksheld auf, um über die Iliac Bucht nach Daggerfall zu segeln. Der Törn nimmt ein jähes Ende, als ein fürchterliches Unwetter heraufzieht. Wind und prasselnder Regen spülen euch von Bord geradewegs in eine riesige Strandhöhle.



▲ **Rastlose Raserei: Lysandus' Geist attackiert auch harmlose Passanten.**

◀ **Oberflächlich: Die Mitglieder des Königshofs sind nichts weiter als Pappkameraden.**

Weisen FALL



Herbergen bieten Übernachtungen an, Mitglieder bestimmter Gilden ruhen sogar gratis

„Daggerfall" ist das zweite Kapitel der „Elder Scrolls"-Saga. Der Vorläufer „Arena" kam 1994 auf den Markt. Schon damals hatte die Handlungs- und Bewegungsfreiheit in einer riesigen 3D-Fantasywelt oberste Priorität. Berg-, Wald- und Wüstenregionen, Dörfer und Städte sowie Hunderte von Dungeons konnten ganz nach Gutdünken erkundet werden. Eine Haupthandlung gab es zwar, jedoch war der Spieler nicht im geringsten gezwungen, zielstrebig auf den großen Showdown hinzuarbeiten. Eher war man den Großteil der Zeit damit beschäftigt, gegen Bezahlung einen zufällig generierten Quest nach dem anderen zu erfüllen. Bei „Daggerfall" ist es im Prinzip nicht anders, nur daß diesmal alles eine Nummer größer, schöner und komplexer wurde. 42 Provinzen mit über 15 000 weitgehend per Zufallsgenerator generierten und dadurch oft sehr ähnlichen Ortschaften, freistehenden Tempeln und Burgen sind mehr, als jemals irgendein Spieler wird bereisen können. In jeder Ansiedlung begegnet ihr zahlreichen NPC-Einwohnern und könnt sie zum Palaver stellen. Zwischen drei verschiedenen NPC-Typen läßt sich eine klare Trennlinie ziehen: Die arbeits- und backgroundlosen „Normalbürger" haben nichts Besseres zu tun, als den ganzen Tag ziellos auf der Strasse hin- und herzurennen. Sie fungieren hauptsächlich als Wegweiser zu diversen Läden, Tavernen und Gildenfilialen. Tiefergehende Informationen halten sie nur äußerst selten parat. Der zweite Typus sind die **Händler**, Gildenmeister, Trainer und Adligen. Sie stehen wie angewurzelt in ihren angestammten Häusern bzw. Palästen und warten darauf, mit euch um Items und Zaubersprüche zu feilschen, Aufträge zu erteilen oder für eine Handvoll Goldstücke eure Skills aufzubessern. Im Gespräch verraten diese Zeit-

BUGS

Seit den „Arena"-Anfangstagen lastet ein besonders plagender Fluch auf der Welt von Tamriel. Die erste Auslieferung strotzte nur so vor Programmfehlern, auch eine ganze Serie von Patches konnte „Elder Scrolls 1" letztendlich nicht völlig von Bugs befreien. Trotz extrem langer Betaphase für „Daggerfall" gibt es in der von uns getesteten amerikanischen Verkaufsversion immer noch viele Ungereimtheiten. Der erste Patch befindet sich auf unserer Cover-CD. Folgende Fehler sind uns während des Tests besonders sauer aufgestoßen:

- Deftige Abstürze
- Dialoge fördern wirre Satzkonstruktionen und unpassende Antworten zutage
- Nach Verlassen eines Dungeons tauchen Monster an alter Stelle wieder auf
- Harte Quests werden zu gering entlohnt, Verkauf gefundener Items bringt wesentlich mehr
- Alle Helme wiegen gleich viel und schützen gleich gut
- Waffen und Rüstungen nutzen auch nach langer Inanspruchnahme nicht ab, obwohl dies vorgesehen ist, gefundene Items sind immer neuwertig
- Betretet ihr ein unterirdisches Dungeon, könnt ihr in ihm mehrere Stockwerke nach oben steigen, ohne daß an der Erdoberfläche ein Hügel erkennbar gewesen wäre.

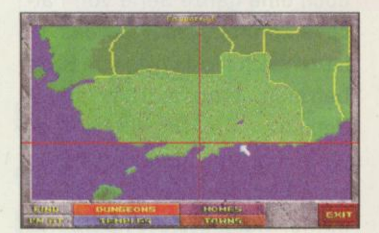


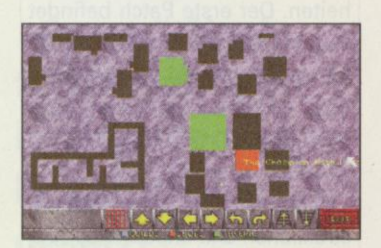
Akribische Zahlenakrobatik im Hintergrund: Ausrüstung und Attribute unseres Dunkelelfen.



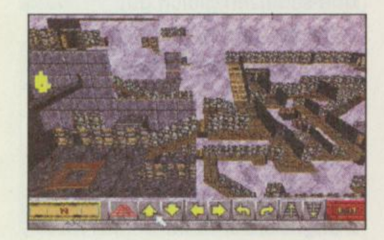
Orientalisch: Der Wüstenpalast von Sentinel.











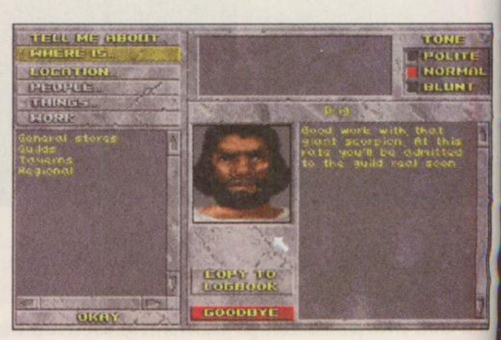
Automaps in jedem Maßstab: Auf der obersten wird über größere Distanzen gereist, die unterste ließ uns des öfteren ziemlich im Unklaren.



Tellsche Tugenden: Der Umgang mit Fernwaffen will gelernt sein

genossen wenigstens gelegentlich etwas über die verschiedenen Ritterorden bzw. Machtblöcke von Tamriel. In acht nehmen solltet ihr euch vor den Stadtwachen. Dienstbeflissen verfolgen sie jedes Verbrechen, das in ihrem Einflußbereich verübt wird. Wenn ihr also des nachts versucht, in ein verschlossenes Privathaus einzubrechen, unschuldige Bürger erschlagt oder einen Ladendiebstahl begeht, werdet ihr schon bald die Hand des Gesetzes spüren. Bevor zugeschlagen wird, fragen die Ordnungshüter allerdings brav, ob ihr euch ergeben wollt. Beugt ihr euch der Staatsgewalt, werdet ihr vor den Kadi gezerrt und landet schlimmstenfalls für ein paar simulierte Jährchen im Knast.

Kein Rollenspiel kommt ohne böse Monster aus. In den Tiefen verfallener Schlösser begegnen euch Batterien der gängigen Übeltäter wie Riesenspinnen, Zentauren, Skelettkrieger und alle Arten von „Daedras" (Dämonen). Bekämpft werden diese traditionell mit physischer oder magischer Gewalt. Das eigenwillige „Arena"-Kampfsystem blieb unverändert: Unterschiedliche Schlagvarianten kommen dadurch zustande, daß man den rechten Mausbutton gedrückt hält und dann mit der Maus die Grobrichtung des Hiebs imitiert. Wenn ihr einen Zauberspruch aktivie-



Wirres Zeug: Nicht immer ist ein Gespräch sonderlich aufschlußreich.

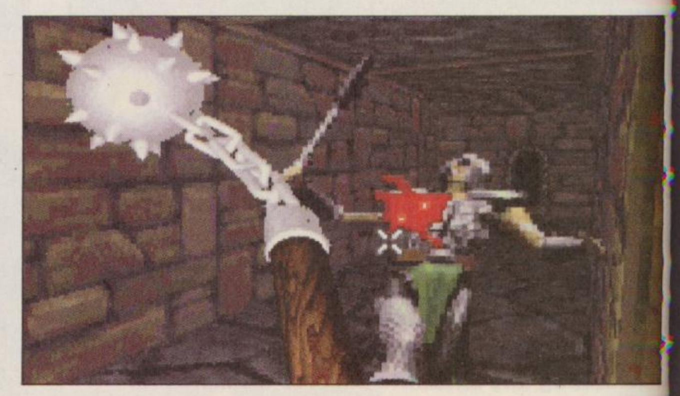
ren möchtet, genügt dazu ein Klick auf dessen Namen in eurer Magiefibel. Mehr und bessere Spells gibt's durch Zukauf in Magiergilden. Dort steht auch der sogenannte „Spellmaker", mit dem ihr erstmals in einem Computerrollenspiel eure eigenen Zaubertricks maßschneidern könnt. Ein ähnliches Feature erlaubt die Generierung selbstkreierter Charakterklassen. Auch hier gibt es zwar schon viele vorgefertigte Klassen, wer aber dennoch unbedingt einen magisch begabten Dieb braucht, der zudem ein exzellenter Schwimmer und Kletterer ist, findet mit dem „Charactermaker" das nötige Werkzeug. Held bzw. Heldin verbessern mit wachsender Erfahrung ihre



Ulrich Smidt

GUT

Daß „Daggerfall" weniger storygebunden, dafür aber flexibler ist als die meisten Rollenspiele, ist durchaus im Sinne des Erfinders. Größtmögliche Handlungsfreiheit für den Spieler ist ein wesentliches Merkmal des „Elder Scrolls"-Konzepts. Auch für meinen Geschmack hätte es ein wenig tiefschürfender zugehen dürfen, vor allem die Uniformität und Oberflächlichkeit der NPCs vermittelt keinen sonderlich interessanten Eindruck. Die Optik reißt heutzutage ebenfalls niemanden mehr aus dem Sattel, aber trotz allem muß man anerkennen, daß Bethesda immerhin versucht hat, einen kompletten Fantasykontinent mit all seinen sozialen und wirtschaftlichen Verknüpfungen, Intrigen etc. in den PC zu quetschen. Wer sich dem Reiz eines Doppellebens hingeben möchte, der kann für Monate voll und ganz in Tamriel abtauchen – vorausgesetzt, Bethesda merzt in der komplett übersetzten deutschen Version wenigstens die allergröbsten Bugs aus. Sei's drum, die Zukunft des Genres liegt wohl ohnehin eher in MUDs nach dem Vorbild von „Meridian 59".

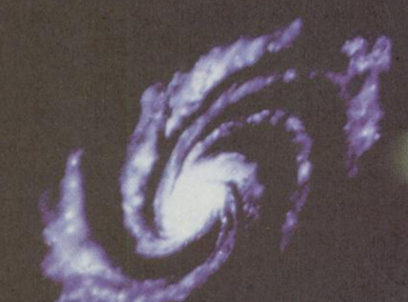


Hier sieht jemand ganz besonders viele (Morgen)sterne



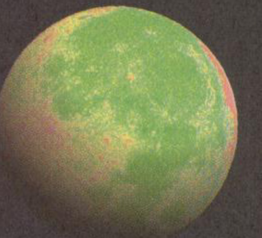
KANN

MAN

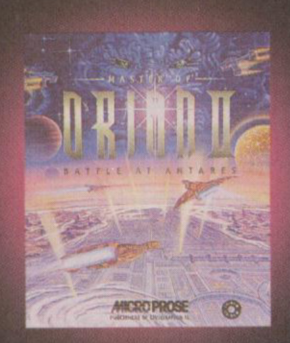


CIVILISATION

AUCH IM



WELTRAUM



SPIELEN?
LOGO.

Hat Ihnen Sid Meiers Civilisation 2 gefallen? Dann werden Sie auch von **MASTER OF ORION 2:** *Battle At Antares begeistert sein. Eine Herausforderung, kompromißlos wie nie zuvor. Brillante Animationen in SVGA-Grafik konfrontieren Sie mit völlig unbekannten außerirdischen Wesen und komplett neuen Technologien. Errichten Sie ein vollständiges Planetensystem, und verlieren Sie nie die Kontrolle in taktisch genau geplanten Kampfeinsätzen und auf unendlichen Forschungsreisen. Spielen Sie in spannenden Mehr-Spieler-Modi: internes Netzwerk, per Modem, oder veranstalten Sie eine 'Hot-Seat'- Session. Master of Orion: Battle At Antares. Warum nicht nach den Sternen greifen?*



Von SIMTEX, den Schöpfern des preisgekrönten Master of Orion:

Strategiespiel des Jahres	Strategy Plus 1993
Strategiespiel des Jahres	Game Bytes 1993
Premier Award Computer	Gaming World 1994

MICRO PROSE

MicroProse World Wide Web: http://www.microprose.com MicroProse Hotline: Montag und Mittwoch 14-17 Uhr
Auslieferung erfolgt exklusiv über die Leisuresoft GmbH, Robert-Bosch-Str. 1, 59199 Bönen
Telefon: 02383/69-0, Fax: 02383/913199. Ein Unternehmen der MicroProse GmbH.



Fähigkeiten. Ein konkreter Experiencewert, der bestimmt, wann ihr befördert werdet, existiert nicht. Stattdessen ist es wichtig, die sog. Primärskills zu trainieren. Ein Magier, der seine Zauberkunst häufig anwendet, hat größere Beförderungschancen als einer, der seine Gegner lieber mit der Streitaxt bearbeitet. Sobald ihr rastet, werden eure Fortschritte in Skillboni umgerechnet. Eine Beförderung zum nächsthöheren Level erfolgt irgendwann automatisch und läßt euch ein paar Punkte auf die Grundattribute wie Glück, Intelligenz oder Geschicklichkeit verteilen.

Euer Leben in Tamriel wird um einiges interessanter, wenn ihr einer (oder mehreren) Gilde des Landes beitretet. Als Aspirant einer solchen Bruderschaft könnt ihr innerhalb der Rangordnung aufsteigen, indem ihr Aufträge erfüllt und euch den Regeln des Ordens gemäß verhaltet. Normalerweise verschafft euch die Gildenmitgliedschaft auch ein höheres soziales Ansehen, was dazu führt, das Leute euch bereitwilliger Auskünfte geben. Das Gegenteil bewirkt die Zugehörigkeit zur „Dunklen Bruderschaft", einer Vereinigung von Meuchelmördern übelster Sorte. Als solcher werdet ihr verständlicherweise permanent gemieden und von den Stadtwachen verfolgt.

Wer den Anspruch einer absolut glaubwürdigen Parallelwelt erhebt, muß eine Fülle von Aspekten berücksichtigen: Bethesda baute nicht nur einen grafisch sichtbaren Tag/Nachtzyklus ein, sondern kümmerte sich auch um eine realistische Wiedergabe variierender Wetterbedingungen (Nebel, Regen, Schnee) und Jahreszeiten.

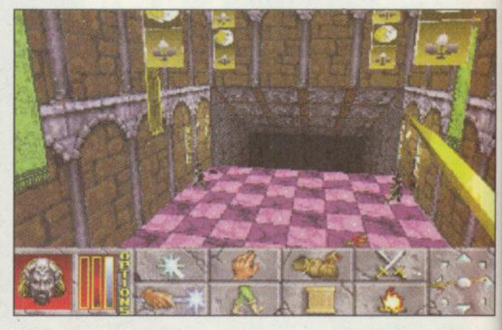




Dreuth (oben) und Daedroth (unten) sind äußerst unliebsame Gesellen



Anders als in „Arena" reist ihr auch hoch zu Roß



Pompös: Der Thronsaal von Daggerfall aus der Perspektive des Herrschers.



Ein winterlicher Morgen lockt nur wenige Einwohner auf die Straße

Anstelle der eintönigen Flachdachbauten des ersten Teils gibt es nun z. T. mehrstöckige Fachwerkhäuser mit opulentem Interieur (Wendeltreppen, Möbel), Parkanlagen und Schlösser. Xngine heißt das Grafiksystem, das all die gewundenen Dungeongänge, die zerklüfteten Landschaften und Spitzdächer ermöglicht. Weniger Zeitgemäßes leistet Xngine bei der Darstellung von Charakteren und Gegenständen, denn diese bestehen ausschließlich aus Bitmaps, wodurch häufig perspektivische Fehler entstehen. Noch krasser als bei den 08/15-Bürgern und Monstern, die immerhin aus acht Himmelsrichtungen bewundert werden dürfen, tritt dieses Problem bei der Gruppe der Hausbewohner zum Vorschein. Diese strecken euch nämlich (wie von „Arena" gewohnt) stets die Frontseite entgegen, egal, aus welchem Winkel man sich nähert. *us*



Frank Heukemes

GEHT SO

Als Ultima-Fan und Verfechter konsequent angelegter Stories in einem Rollenspiel konnte mir schon der erste Teil der „Elder Scrolls"-Serie wenig geben. Jetzt scheint der Gipfel der Belanglosigkeit erreicht. Kaum ein Part in der gigantischen „Daggerfall"-Welt wirkt wirklich designt, die Masse an zufallsgenerierten Elementen erstickt jegliche Persönlichkeit und Individualität. Da ist es keine Kunst mehr, Tausende von Städten und Dungeons zu implementieren und somit den potentiellen Käufer durch Masse blenden zu wollen. Der Feinschmecker bevorzugt eben die kleine Dose Kaviar gegenüber einer Lastwagenladung Komißbrot. Wenn man dann noch die ungewöhnlich lange Entwicklungszeit in Relation zu den zahlreichen Bugs und Unstimmigkeiten (vor allem in puncto Rüstung und Bewaffnung) setzt, fällt es äußerst schwer den Elan aufzubringen, dieses Programm monatelang zu spielen. Doch genau das wird von „Daggerfall" vorausgesetzt, um wenigstens hin und wieder einen dünnen Handlungsfaden zu erhaschen.

Name	**Daggerfall**
Genre	Rollenspiel
Hersteller	Bethesda
Niveau	einstellbar
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1

	Deutsch	Englisch	
Spiel	geplant	✔	
Anleitung	geplant	✔	
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			75
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔	✔	

System	DOS
Festplatte belegt	50 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus
Extras	keine

Grafik **66%**

Sound **28%**

Spielspaß

72%

Bilder auf CD

Formula 1 GP 2

The Need For Speed SE

Hol Dir Dein **Rennpaket** für nur **129.-**

Schleichfahrt*

Silent Hunter

Das **Tauchpaket** für nur **119.-**

Z

Fire Fight

Gib´s Dir: **Ballerpaket** für nur **129.-**

Titel	Version	Preis
AFTERLIFE	DV	75.-
AH 64 D LONGBOW	DV	75.-
AKTE PANDORRA	DV	75.-
ALIEN TRILOGY*	DV	85.-
ATF	DV	79.-
AZRAEL'S TEAR	DV	59.-
BAD MOJO	DV	75.-
BAPHOMET'S FLUCH	DV	69.-
BLEIFUSS 2*	DV	55.-
BUNDESLIGA MANAGER 97*	DV	69.-
CIVILIZATION 2	DV	75.-
COMMAND & CONQUER 2*	DV	89.-
CONQUEST OF THE NEW WORLD	DV	75.-
CRUSADER NO REGRET	DV	65.-
CYBERIA 2	DV	69.-
DAGGERFALL*	DV	79.-
DER PLANER 2	DV	72.-
DESTRUCTION DERBY 2*	DV	75.-
DIABLO*	DV	79.-
DIE FUGGER 2	DV	75.-
DIE HARD TRILOGY	DV	75.-
DIE SIEDLER 2	DV	65.-
DUNGEON KEEPER*	DV	75.-
EARTHSIEGE 2	DV	79.-
ELISABETH I	DV	79.-
F1 MANAGER 96	DV	65.-
F 22 LIGHTNING 2	DV	79.-
FABLE	DV	75.-
FIRE FIGHT	DV	69.-
FORMULA 1 GP 2	EV	69.-
FORMULA 1 GP 2	DV	95.-
GENE WARS	DV	75.-
HARDLINE	DV	59.-
HIND	DV	65.-
HUGO 4*	DV	55.-
LANDS OF LORE 2*	DV	85.-
MECHWARRIOR 2 INKL. E.P.	DV	95.-
MEGA RACE 2	DV	59.-
MONSTER TRUCK*	DV	75.-
NASCAR 2*	DA	85.-
NHL HOCKEY 97*	DV	75.-
NORMALITY	DV	69.-
PRIVATEER THE DARKENING*	DV	69.-
RALLEY RACING 97	DV	69.-
RETURN FIRE	DV	75.-
RIDDLE OF MASTER LU	DV	69.-
RIPPER	DV	69.-
ROAD RASH	DV	59.-
SCHLEICHFAHRT*	DV	79.-
SHATTERED STEEL	DV	69.-
SILENT HUNTER	EV	49.-
SILENT HUNTER	DV	65.-
SONIC PC	DV	59.-
SYNDICATE WARS*	DV	79.-
THE NEED FOR SPEED SE	DV	69.-
3 SKULLS OF THE TOLTECS	DV	79.-
TIME COMMANDO	DV	69.-
TOONSTRUCK	DA	75.-
VIRTUA FIGHTER	DV	75.-
WARCRAFT II	DV	75.-
WARCRAFT II EXP.PACK	EV	29.-
Z	DV	69.-
ZORK: NEMESIS	DV	79.-

DV: Deutsche Version
EV: Englische Version
DA: Engl. Spiel mit dt. Anleitung

Mit * gekennzeichnete Spiele erscheinen in den nächsten Wochen. Vorbestellung erwünscht!

BESTELLEN
BESTELLEN
ZACKEN!!!
BESTELLEN
BESTELLEN
BESTELLEN

BESTELLEN:

0180 5 130 530



BORIS GAMES is a Trademark of MEDIA PUBLISHING

Spezialpreisliste gegen Altersnachweis anfordern!

Irrtum vorbehalten.



MUTATION of J.B.

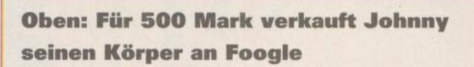
Sauerei! Österreichische Programmierer verwandeln kleinen Jungen in Ferkel



J.B.s Alien-Freunde bei einer konspirativen Versammlung

Harte Zeiten für Johnny Burger: Zuerst läßt ihn sein Cousin, bei dem er eigentlich seine Ferien verbringen wollte im Stich und dann mißbraucht ihn auch noch ein durchgedrehter Professor namens Foogle für seine dubiosen Experimente. Ergebnis der Versuchsreihe: J.B. wird in ein sprechendes, aufrechtgehendes Ferkel verwandelt und findet sich nach kurzer Ohnmacht vor dem verlassenen Haus seines Vetters wieder. Vom Professor fehlt natürlich jede Spur und so macht sich unser Held im Miniformat auf die Suche nach Foggle, da der der einzige ist, der seinen inneren Schweinehund wieder unter Kontrolle bringen kann. Um "J.B." zu einem Wiedersehen mit seinem Retter zu verhelfen, müßt natürlich ihr zur Maus und unserem Helden unter die Haxen greifen. Für abwechslungsreiche Locations ist dabei gesorgt: So gilt es neben der amerikanischen Kleinstadt, in der sich Ferkel Johnny anfangs herumtreibt, den Heimatplaneten der kleinen grünen Männchen zu erforschen, die Foogle als Geisel gefangen halten. Hier ist J.B. übrigens nicht der alleinige Hauptdarsteller: Nachdem das Ferkel von "bösen" Aliens tiefgekühlt wurde, übernehmt ihr die Rolle von **Skepto**, einem "guten" grünen Männchen, das Johnny zurück ins Reich der Lebenden holen muß. Ihr steuert J.B. ganz im lucasartschen Stil via mausgesteurtem Fadenkreuz von Location zu Location, stets darauf bedacht, eurer unendlich großes Inventory mit Items vollzustopfen. Berührt ihr ein zu manipulierendes Item, könnt ihr per rechtem Mausklick den Computer automatisch den passenden Befehl aussuchen lassen, Adventure-Nostalgiker benutzen natürlich die althergebrachten Verben, um ihre Befehlszeilen von Hand zusammenzuklicken. Da J.B. hauptsächlich in die Herzen der jüngsten PC-Zocker zielt, ist unser Schwein natürlich unsterblich, und die Story sollte auch für einfachere Gemüter problemlos zu verfolgen sein. *sg*





Oben: Für 500 Mark verkauft Johnny seinen Körper an Foogle





Auch im Inneren des Riesenfischs finden sich nützliche Items (oben)



Sascha Gliss

NA JA

Umfangmäßig merkt man "Mutation" nach einigen Sessions die Mannstunden an, die die Österreicher in ihr jüngstes Kind gesteckt haben müssen. An einem Abend läßt sich das 210 MB große Teil jedenfalls nicht durchspielen. Die Rätsel sind zum Großteil logisch aufgebaut und stellen weder Anfänger vor zu große Probleme noch langweilen sie alte Adventure-Hasen. Krasse Gegenpole hierzu sind aber leider die hoffnungslos antiquierte Präsentation und die uninspirierte Storyline. Neben der teilweise hingeschludert wirkenden VGA-Grafik fällt die stets gelangweilt und unprofessionell klingende Sprachausgabe negativ auf: Da haben die großen Vorbilder wie "Indy 4" oder "Monkey 2" auch heute noch mehr zu bieten. "J.B." ist als Adventure "für die ganze Familie" konzipiert und hier liegt auch die einzige Chance für das reichlich verunglückte Neo-Spiel: genervte Adventure-Spieler sollten J.B. ihren kleinen Geschwistern in die Hand drücken, ihre in Ehren ergrauten LucasArts-Klassiker entstauben und noch einmal durchzocken.

Name	**Mutation of J.B.**
Genre	Adventure
Hersteller	Neo/Topware
Niveau	mittel
Preis	ca. 50 Mark
Spieler	1

System	Win'95, DOS
Festplatte belegt	50-210 MByte
RAM-Ausstattung	4 MByte
Steuerung	Maus
Extras	keine

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal	✔		
empfohlen		66	60

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔	✔	

Grafik 34%

Sound 36%

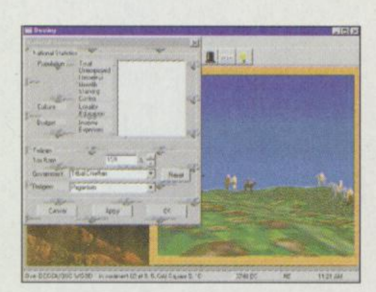
Spielspaß

38%

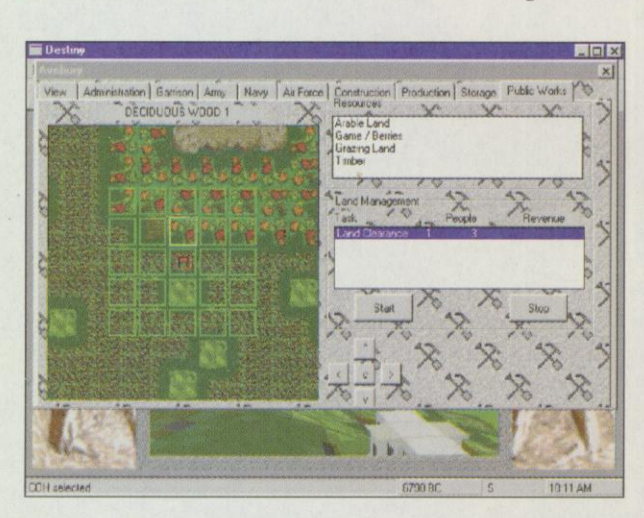
DESTINY

Konkurrenz für "Civ"? Interactive Magic bläst mit einem detailfreudigen Spiel zum Angriff auf den Strategie-Thron.

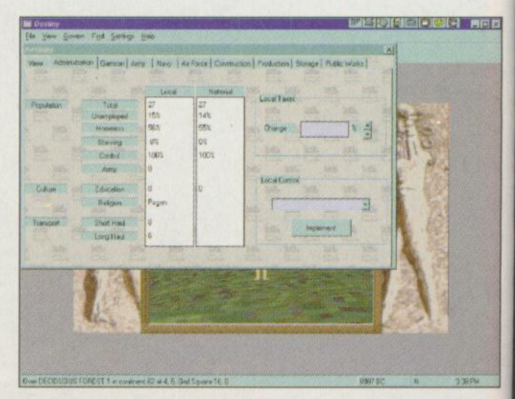
Mit „Destiny" hat sich Interactive Magic einiges vorgenommen. Obwohl der Hersteller den Vergleich mit „Civilization" gar nicht gerne hört, ist die Stoßrichtung doch klar: Größer, tiefer, schlicht besser als die Kultprogramme von Microprose soll das Programm sein.
Wie im großen Vorbild kontrolliert der Spieler als Gott einer Welt das dortige Geschehen und muß seine Schutzbefohlenen von der Steinzeit bis zur Raumflug-fähigen Zivilisation begleiten. Das geschieht, indem er seine Schäfchen auf mannigfaltige Weise beeinflußt: Etwa indem er Forschung ermöglicht, Heere und sonstige Militäranlagen aufbaut, nach Rohstoffen schürft oder für ein vernünftiges Gesundheitswesen sorgt. Was das Spiel deutlich von Civilization unterscheidet, sind die wesentlich ausgefeilteren Einflußnahmen auf das eigene Volk: Dieses Micro-Managment erlaubt kleinste Parameter etwa bei der wichtigen Fortbildung zu definieren, die den technischen Sprung ins nächste Zeitalter erst ermöglicht. Das Programm protzt fast schon mit Zahlen aller Art: Angeblich kann es bis zu 7,5 Milliarden völlig verschiedene Welten generieren, fest eingebaut sind zwölf Regierungsformen oder 50 Rohstoffe. Es gibt zwei Dutzend Naturkatastrophen wie Erdbeben, Vulkanausbrüche und so weiter, sprich: mehr als genug Details für den größten Realitätsfanatiker, Anfänger können viele vor Spielbeginn ausschalten. „Destiny" läßt sich auf verschiedene Arten spielen: So kann man in Echtzeit- oder Zugweise spielen, mehrere Schwierigkeitsstufen sorgen dafür, daß auch Anfänger nicht in der Flut von Einzelheiten untergehen. Statt der üblichen Sicht von oben darf man auch aus einer 3D-Perspektive heraus spielen und sich in jede seiner Figuren klicken, um das Geschehen aus deren Augen mitzuverfolgen. Der 3D-Modus ist nicht nur Kosmetik, sondern hat Auswirkungen auf das Spiel selbst: Etwa, wenn während Angriffen anderer Städte Kämpfer hinter Bergen nicht zu sehen sind und so Überraschungsattacken durchführen. Leider ist der 3D-Modus optisch sehr schlicht ausgefallen, so daß es nicht viel Spaß macht, durch eine frisch eroberte Stadt zu marschieren. Obwohl demnächst eine komplett übersetzte deutsche Fassung erscheint, gibt es „Destiny" bislang nur in der amerikanischen Version, und auch die lief erst durch einen nachgeschobenen Patch stabil. Weitere Upgrades, die sich auf das Spieldesign selbst auswirken, haben die Programmierer für die nahe Zukunft bereits angekündigt – wer sich für den Titel interessiert, sollte sich also auf regelmäßiges Patchen einstellen. *ste*



Bevor der kleine Stratege auf Eroberungstour geht, sollte er möglichst viele Informationen einholen



Eine der Niederlassungen aus der Vogelperspektive, hier ohne Gebäude



„Arbeitsamtstatistiken" über die Lage der Zivilbevölkerung



Peter Steinlechner

GEHT SO

Die beiden „Civilization" stößt „Destiny" nicht vom Thron. Dabei wendet sich Interactive Magics lange erwartetes Werk noch wesentlich mehr als die Sid-Meier-Titel an erfahrene Strategiespieler. Was hier an Einzelheiten geboten wird, hält mit dem statistischen Jahrbuch, einem 1000-Seiten-Schinken, locker mit. Bei all den Details haben sich aber zu viele logische Fehler eingeschlichen: Daß etwa nach Unterwerfung einer feindlichen Stadt mein Bildungslevel auf das niedrigere der Eroberten runterplumpst und ich ihn anschließend stundenlang wieder neu aufbauen muß, macht keinen Sinn und nervt auf Dauer. Die Bedienung ist zwar nicht perfekt, kriegt den riesigen Datenwust aber erstaunlich gut in den Griff. Das, was lange als Hauptargument für „Destiny" beworben wurde, nämlich die 3D-Sicht, entpuppt sich als Flop: Unübersichtlich und außerdem häßlich. Fazit: Für Otto Normalspieler viel zu trocken, für Hardcore-Strategen momentan eingeschränkt empfehlenswert – sollte nachgebessert werden, wäre wertungstechnisch noch mehr drin.

Name	**Destiny**
Genre	Strategie
Hersteller	Interactive Magic
Niveau	einstellbar/sehr schwierig
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1 bis 8

	Deutsch	Englisch
Spiel	geplant	✔
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			100

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

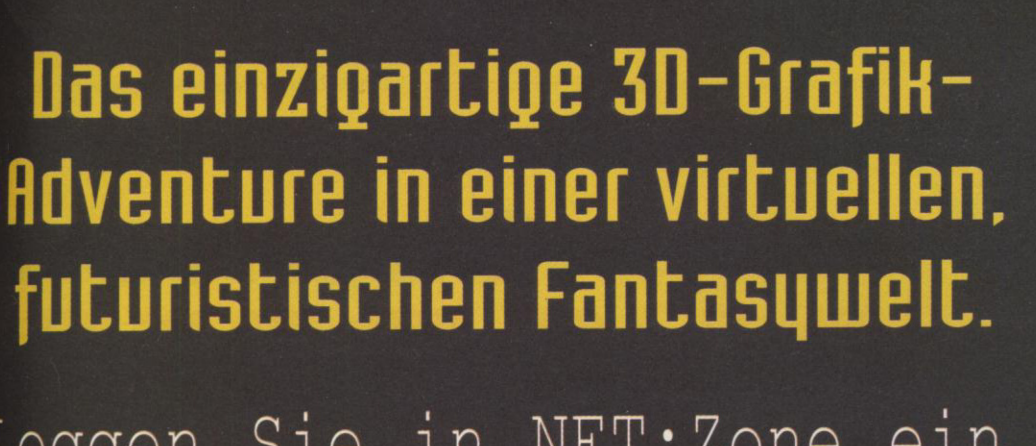
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		✔

System	Win'95
Festplatte belegt	50 MByte
RAM-Ausstattung	min. 8 MByte
Steuerung	Maus
Extras	

Grafik **25%**
Sound **33%**
Spielspaß

Solo	Multi
58%	59%

Patch auf



Loggen Sie in NET:Zone ein.
Loggen Sie wieder aus...
wenn Sie können!

NET:Zone

GAMETEK

Herausgegeben von
GAMETEK DEUTSCHLAND GmbH
Steinmetzstr. 20
41061 Mönchengladbach Germany

ERHÄLTLICH AUF PC CD - ROM

Internet: http://www.westwood.com

VOLLTREFFER POWER PLAY VOLLTREFFER

Command & ALARMST

Das meistverkaufte Spiel des letzten Jahres geht mit "Alarmstufe Rot" in die zweite Runde. Und es ist besser als das Original.

Mehr als ein Jahr haben ein paar Programmierer, Grafiker und Designer aus dem versandeten Las Vegas eine Fangemeinde auf die Folter gespannt, die zu den größten der Computerspielwelt gehört. Die netten Herren aus Vegas arbeiten bei "Westwood", die Fans lieben "Command & Conquer", der langersehnte Nachfolger heißt "Red Alert" und, was das allerbeste ist – er ist fertig. Wie eigentlich nicht anders zu erwarten, ist "Command & Conquer: Alarmstufe Rot", so der deutsche Titel, ein würdiger Nachfolger und um einiges anspruchsvoller als der 1995 erschienene "Tiberium-Konflikt", von dem allein in Deutschland mehr als eine Viertelmillion Exemplare verkauft wurden.

War die Story im Original schon etwas wahnsinnig, ist sie es in "Alarmstufe Rot" nicht minder: Im Jahre des Herrn 1946 erfindet Superhirn und Emigrant Albert Einstein eine Apparatur, die Zeitreisen ermöglicht. Natürlich bietet es sich an, eventuelle Fehltritte der Menschheit gänzlich ungeschehen zu machen. Einstein selbst probiert die Zeitmaschine an sich aus und beamt sich ins



Effektiv: Unsere MIG bombt einen Panzer für den bevorstehenden Angriff weich

Jahr 1924, um dort jemanden zu treffen, den er nicht recht leiden kann. In Landsberg schnappt sich der Professor Adolf Hitler, noch grün hinter den Ohren, und schickt ihn in ein Parallel-Universum. Logische Folge: Deutschland bleibt Deutschland, lebt fröhlich in den Tag hinein und übt friedliche Koexistenz mit den Nachbarn. Allein Stalin fühlt sich als ohne den deutschen Diktator-Kollegen etwas vereinsamt und wird sauer. Er entscheidet sich in der englischen Version, die Allierten anzugreifen und diese schießen natürlich zurück. Stalin kidnappt zudem noch Einstein und besorgt sich inoffiziellen Gerüchten zufolge mit Hilfe des Professors einen ganz gemeinen Bösewicht aus einer ande-

Besser als Warcraft 2?

Um es noch einmal klarzustellen: Auch wenn "C&C 2" zwei Punkte unter der "Warcraft 2"-Wertung liegt, ist es doch einen Tick besser. Allerdings haben wir wertungstechnisch den berühmten "Zahn der Zeit" mit einberechnet und somit die nicht mehr brandaktuelle Spielidee. Der technische Patzer hinsichtlich der DOS-SVGA-Grafik störte ebenfalls ein wenig. "Alarmstufe Rot" führt derzeit, knapp gefolgt von "Warwind" und "Warcraft 2", das Echtzeit-Strategie-Genre an.



Unsere Badger▲ setzt Fallschirmjäger überall auf der Karte ab, wo Ihr wollt

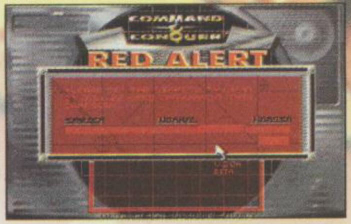


Im Inneren des▶ Reaktors muß mit Tricks, Kniffen und vielen Fässern gekämpft werden

& Conquer
TUFE ROT



Schwieriges Unterfangen: Mit einer Handvoll Einheiten müßt Ihr die fast gänzlich zerstörte Basis halten und wieder aufbauen



Zu Beginn wählt ihr zwischen fünf Schwierigkeitsgraden





Zwischensequenzen satt: Wie in Teil eins gibt es nach jeder Mission eine Cutszene und vor jedem Auftrag ein Videobriefing

ren Dimension, der keine Haare auf dem Kopf hat und Kane genannt werden will. In der deutschen Version sieht die Sache etwas anders aus: Die technische Entwicklung ging in den vierziger Jahren dermaßen rasant vonstatten, daß Cyborgs einsatzbereit waren. In einer allgemeinen Konvention wurde bestimmt, daß nur noch mit diesen Robotern gekämpft werden darf, und deshalb fließt im Gegensatz zum amerikanischen Original weder Blut noch wird geschrien.

Wieder einmal habt ihr die Wahl zwischen zwei Seiten. Entweder erobert ihr als Stalins Gefolgsmann Europa, oder ihr stoppt als Allierter den Vormarsch der sowjetischen Truppen. Jeweils zwölf Missionen müssen erfüllt werden, bis wieder Friede herrscht, doch dies hört sich leichter an als es ist. Die "Alarmstufe Rot"-Missionen sind nämlich nicht nur um einiges größer als die des ersten Teils, sondern erfordern auch wesentlich mehr strategisches Geschick. So müßt ihr diesmal zum Beispiel im Innern eines Kraftwerks den Reaktor kühlen, einen Konvoi vor feindlichen Übergriffen schützen, diverse gegnerische Gebäude erobern oder ganz bestimmte Einheiten jagen und vernichten. Die Masse der Missionen benutzt aber wieder das klassische "Mache-alles-kaputt-was-nicht-dir-gehört"-Prinzip. Dazu stehen jeder Seite unterschiedliche Waffensysteme zur Verfügung, die vergleichbar mit denen des Vorgängers sind. Insgesamt gibt es knapp 40 verschiedene Einheiten und 30 Gebäude. Neu hinzugekommen sind diesmal **Lufteinheiten**, Schiffe und U-Boote, sowie einigen Spezialtruppen und Gebäude (siehe Kasten). Spielerisch baut "Alarmstufe Rot" natürlich auf dem Vorgänger auf. Wieder baut ihr euch eine



Das kennen wir doch irgendwo her: Schießt Ihr auf Fässer, fliegen diese explosiven Tanks in die Luft und vernichten alles im direkten Umkreis



Knut Gollert

SUPER Was für ein Sequel! Da dürfen sich die Mannen bei Westwood aber kräftig auf die Schultern klopfen, denn "Alarmstufe Rot" ist schlichtweg das Vorzeigeprodukt des Genres, an dem sich die zahllosen Kopien messen müssen. Auch wenn die Wertung es nicht augenscheinlich macht (siehe Kasten) ist "C&C 2" doch besser als "Warcraft 2", vor allem in Sachen Missionsdesign und -vielfalt. Ihr müßt Leute befreien, Reaktoren abschalten, einen nur von Lufteinheiten beschützten Konvoi durchbringen, Basen erobern oder auskundschaften. Die pure Anzahl der verschiedenen Einheiten ist genauso atemberaubend, wie deren Einsatzmöglichkeiten. Grafisch hat Westwood zwar wieder kein SVGA unter DOS zustande gebracht – unter Win95 scrollt die hochauflösende Grafik dafür um so feiner. Allein in einem Punkt bleibt Blizzards Konkurrent unerreicht: die "C&C 2"-Sprachausgabe kann sich nicht mit der aus "Warcraft 2" messen. Doch im Endeffekt bleibt es Geschmackssache – kaufen muß man sich "Alarmstufe Rot" so oder so.

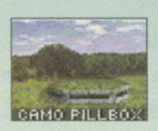
Welche Einheiten sind neu?



AA GUN
Seite: Allierte
Funktion: Flugabwehr
Kosten: 600
Auf Seiten der Allierten steht euch als Flugabwehr diese recht flinke AA Gun zur Verfügung.



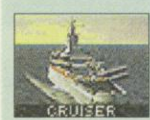
Airfield
Seite: Soviets
Funktion: Flugplatz
Kosten: 600
Auf dem Flugfeld findet ein Flieger Platz. Sowohl Yaks als auch Migs werden dort stationiert und bewaffnet.



Camouflaged Pill Box
Seite: Allierte
Funktion: MG Bunker
Kosten: 600
Dieser Bunker macht sich sehr gut gegen Fußvolk und ist vor allem recht gut getarnt und schwer zu treffen.



Chronosphere
Seite: Allierte
Funktion: Zeit-Maschine
Kosten: 2800
Mit diesem Teil könnt ihr eine beliebige Einheit pro Ladung an jeden Punkt der Karte beamen. Extrem lange Aufladung!



Cruiser
Seite: Allierte
Funktion: schwerer Kreuzer
Kosten: 2000
Der Cruiser hat sehr weitreichende 8inch-Kanonen, die durchschlagen, aber gegen bewegte Ziele nichts anfangen können.



Destroyer
Seite: Allierte
Funktion: Zerstörer
Kosten: 500
Ein Zerstörer greift mit Wasserbomben U-Boote und mit Stingers Flieger an.



Attack Dog & Kennel
Seite: Soviets
Funktion: Wau Wau!
Kosten Hund: 200
Kosten Hütte: 200
Hunde sind wenn sie angreifen sehr schnell (tot) und nur gegen Infanterie geeignet.



Flame Tower
Seite: Soviets
Funktion: Flammenwerferturm
Kosten: 600
Was dem Ami sein MG-Nest, ist dem Russen der Feuertum. Recht wirksam gegen alles, besonders natürlich gegen Fußvolk.



GAP Generator
Seite: Allierte
Funktion: Radarstörer
Kosten: 500
Dieser Generator stört eure Radars. Nur wenn eigene Einheiten dort sind, seht ihr was, ansonst bleibt´s um ihn herum schwarz.



Gun Boat
Seite: Allierte
Funktion: Kanonenboot
Kosten: 300
Wasserbomben und Kanonen!



Hind
Seite: Soviets
Funktion: Angriffshubschrauber
Kosten: 1200
Der Hind kann wie die Yak nur mit Maschinengewehr schießen, dafür ist er für den hohen Preis allerdings recht gut gepanzert.



Iron Curtain
Seite: Soviets
Funktion: Unverwundbarkeit
Kosten: 2800
Wie die Chronosphere lädt dieses Gerät ewig auf, um dann nur eine Einheit für begrenzte Zeit unverwundbar zu machen.



Longbow
Seite: Allierte
Funktion: Angiffshubschrauber
Kosten: 1200
Das gleiche wie der russische Hind, nur daß dieser Hubschrauber mit Hellfires statt mit dem MG schießt.



Field Medic
Seite: Allierte
Funktion: Sanitäter
Kosten: 1000
Der Sanitäter heilt angeschossene Infanterie, kann mit Panzern und anderem Gerät leider nichts anfangen.



MiG
Seite: Soviets
Funktion: Angriffsbomber
Kosten: 1200
Die Mig hat gegenüber der Yak den Vorteil, daß sie Raketen schießt und sehr schnell an AA Feuer vorbeifliegt.



Mine Layer
Seite: Soviets, Allierte
Funktion: Minenleger
Kosten: 800
Mit Minenlegern könnt ihr Anti-Personen und Anti-Panzer-Minen legen. Jeweils fünf Stück passen rein, dann wird aufgefüllt.



Missile Silo
Seite: Soviets
Funktion: Atomrakete
Kosten: 2500
Wie in Teil 1 ohne Silo, wird in "Alarmstufe Rot" von der eigenen Basis aus ein Atomschlag geführt. Lange Ladezeit!



Mobile Gap Generator
Seite: Allies
Funktion: mobiler Radarstörer
Kosten: 600
Zwar stört dieser Gap-Generator auch gut, hat aber nicht die Reichweite des festmontierten Störers.



Parabombs
Seite: Soviets
Funktion: Bombardement
Kosten: –
Die Parabombs erscheinen, nachdem ihr ein Flugfeld gebaut habt. Laden relativ lange auf, lassen sich aber überall abwerfen.



Paratroopers
Seite: Soviets
Funktion: Fallschirmjäger
Kosten: –
Infanterie von oben.



Pillbox
Seite: Allies
Funktion: MG Nest
Kosten: 400
Etwas exponierter und billiger als das "getarnte" MG-Nest. Äußerst wirkunsvoll gegen alles, was zu Fuß ankommt.



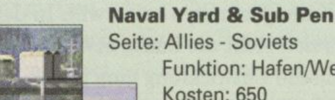
Radar Jammer
Seite: Soviets
Funktion: mobiler Radarstörer
Kosten: 600
Das Pendant zum Mob. Gap Generator. Macht die Welt um ihn herum unsichtbar für den Gegner. Sehr Multiplayer-sinnvoll.



Spy
Seite: Allies
Funktion: Kundschafter
Kosten: 500
Der Spion kann unbehelligt in die gegnerische Basis marschieren und infiltrieren. Er wird nur von Hunden gesehen!



Spyplane
Seite: Soviets
Funktion: fliegender Aufklärer
Kosten: –
Lädt automatisch auf und klärt ein von euch bestimmtes Gebiet auf.



Naval Yard & Sub Pen
Seite: Allies - Soviets
Funktion: Hafen/Werft
Kosten: 650
Hier baut und repariert ihr Schiffe und U-Boote. Wird im Wasser gebaut und muß natürlich auch mit der Basis verbunden sein.



Tanya
Seite: Allies
Funktion: Einzelkämpfer
Kosten: 1000
Die Einzelkämpferin in "C&C 2". Kann ebenfalls C4 anbringen und sehr gut schießen. Die berüchtigte Freundin Rambos.



Thief
Seite: Allies
Funktion: Dieb
Kosten: 500
Der Dieb schleicht sich ins feindliche Lager und klaut dort Geld. Bei Geldmangel unverzichtbar!



Transport
Seite: Allies, Soviets
Funktion: Transporter
Kosten: 300
Recht gut gepanzerter Transporter. Kann insgesamt fünf Einheiten (egal was) aufnehmen.



Submarine
Seite: Soviets
Funktion: Jagd U-Boot
Kosten: 500
Die russische Antwort auf die allierten Kriegsschiffe. Nur im Rudel wirksam und eigentlich recht selten zu gebrauchen.



Yak
Seite: Soviets
Funktion: Luftgestütztes MG
Kosten: 800
Das MG in der Luft...

Vergleichbare Einheiten zum ersten Teil wurden nicht berücksichtigt. (Tesla-Spule, V2-Werfer, etc.)

NIHILIST

DER KAMPF BEGINNT...









„ ... DA KÜNDIGT SICH EIN RICHTIGER KNALLER AN! ..."
„ ... DIE ACTION-ÜBERRASCHUNG DES MONATS." POWER PLAY 10/96
„ ... ALS ASTEROIDS-NACHFAHRE ODER ERSATZ FÜR EINEN SPIELHALLENBESUCH ...
EIN ECHTER STRASSENFEGER." PC GAMES 10/96

IN SPHERISCHEN KRAALS, DEN GIGANTISCHEN, MAGNETISCH ABGESCHIRMTEN ARENEN, HEIßT ES ZU ÜBERLEBEN. ES GIBT KEIN ENTKOMMEN. DER EINZIGE WEG NACH DRAUSSEN IST DER SIEG UND DER TOD ALLER GEGNER!

Ein toller Soundtrack, u. a. von Gruppen wie 'Dog Eat Dog' 'Pop Will Eat Itself' 'Sugar Ray'

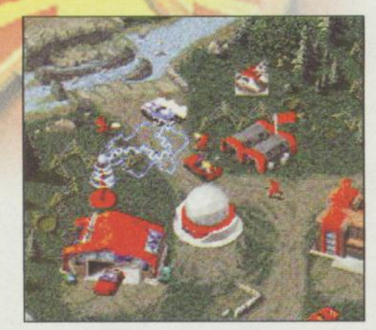
- GROSSE AUSWAHL AN VOLL BEWEGLICHEN 3D-RAUMSCHIFFEN MIT EINEM ENORMEN ARSENAL AN HOCHENTWICKELTEN WAFFEN
- VOLLE NETZWERK-, MODEM- UND MULTI-PLAYER-OPTION FÜR BIS ZU VIER SPIELER
- ABSOLUT TÖDLICHE REAL-TIME „KRAALS" MIT ZUNEHMEND INTELLIGENTER WERDENDEN GEGNERN GARANTIEREN FÜR EIN ECHTES, KLASSISCHES BLAST-'EM-UP GAMEPLAY FEELING
- VERBORGENE LEVELS, VERSTECKTE RAUMSCHIFFE UND „MANDALA" – EIN SPIEL IM SPIEL
- ANSTEIGENDER SCHWIERIGKEITSGRAD DES SPIELABLAUFES GIBT DEN ABSOLUTEN KICK AN GESCHWINDIGKEIT
- KOMPLETT IN DEUTSCH FÜR PC CD-ROM



Im Exklusiv-Vertrieb von:



http://www.bomico.com

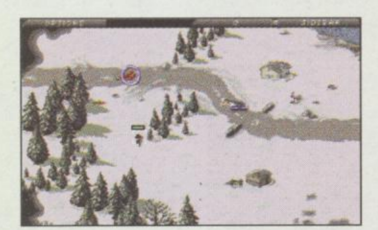


Die Tesla-Spule in Aktion

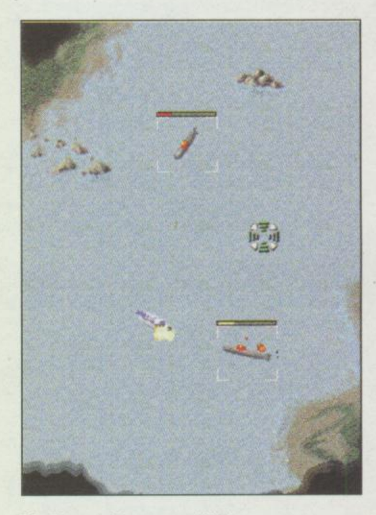


◄Sinnloses Unterfangen: Die gut getarnten MG-Nester machen im Rudel selbst Panzern Schwierigkeiten

Im Editor werden eigene Landschaften gebastelt ▼



Nur Lo-Res: Die DOS-Version



U-Boot-Power: Wir vernichten die feindliche Flotte

Basis, erntet dieses Mal Mineralien, die in Geld umgewandelt werden, von dem ihr wiederum nützliche Gebäude kauft (Waffenfabriken, Radarstationen, Flugplätze, etc.) oder Kampfeinheiten. Letztere unterteilen sich in die vier Hauptgruppen Fußsoldaten, Fahrzeuge, Flugzeuge und Schiffe. Je nach Tech-Level, der im Laufe des Spiels ansteigt, könnt ihr mehr oder minder komplexe Waffensysteme und Gebäude bauen. Am Ende des Spiels stehen dem Ivan Atomraketen zur Verfügung, die Allierten dürfen dafür mit Satelliten bombardieren. Nützliche Extras wie das Unverwundbarkeits-Device und ein Gerät, das Einheiten von einem Fleck zu einem anderen teleportiert, könnt ihr ebenfalls erst gegen Ende des Spiels bauen.

Gesteuert wird "Alarmstufe Rot" wie schon der Vorgänger. Mit der Maus wählt ihr eine Einheit an und schickt sie per erneutem Mausklick zu der gewünschten Stelle oder laßt sie einen Gegner attackieren. Wieder kann durch gedrückte Maustaste ein Rahmen um Einheiten gezogen werden, für die jeweils der gleiche Befehl gilt. Per Tastatur-Kombination lassen sich zudem Einheiten gruppieren, die dann via Klick in Windeseile zu erreichen sind.

"Alarmstufe Rot" wird in zwei Versionen ausgeliefert, die sich beide auf den zwei mitgelieferten CDs befinden. Die DOS Version gleicht dem Vorgänger optisch sehr, die Windows95-Version basiert auf DirectX und nur mit dieser kann das Spiel in SVGA gespielt werden. Die Einheiten sind optisch die selben, allerdings ist der Bildschirmausschnitt in SVGA wesentlich größer, was für mehr Übersicht sorgt.

Als Extras spendierte Westwood "Alarmstufe Rot" endlich einen **eingebauten Editor**, mit dem ihr individuelle Landschaften aufbauen könnt. Gegnerische Startpunkte werden lediglich mit Fahnen markiert – Einheiten und Gebäude können nicht gesetzt werden. Die selbstgebauten Missionen könnt ihr dann im Multiplayer-Modus ausprobieren, wobei euch eine Acht-Spieler-Netzwerk-, eine Acht-Spieler-TCP/IP- (auch mit Modem) übers Internet, sowie die bekannte Head-to-Head-Modem-Option zur Verfügung stehen. Im Skirmish-Modus benötigti hr keine Mitspieler, sondern kämpft gegen bis zu acht Computergegner.

kn



Sascha Gliss

SUPER

Da isses wieder, das in der Chefredaktion gefürchtete C&C-Fieber! Symptome sind u.A. übernächtigte Redakteure, verspätete Artikel und überreizte CvD. Genau wie sein Vorgänger fesselt "Alarmstufe Rot" für Stunden an den Monitor. Und daß, obwohl sich auf den ersten Blick nicht viel verändert hat. Habt ihr jedoch erst einmal die neuen Einheiten und Detailänderungen schätzen gelernt, werdet ihr sie nicht mehr missen wollen: Die unbewaffneten Neulinge wie der Spion, der Dieb oder der Sani eröffnen völlig neue Möglichkeiten im Missiondesign und schrauben das Niveau merklich in die Höhe. Über den halbherzigen SVGA-Modus schaue ich gerade noch mal so hinweg, daß viele Missionen immer noch auf das alte "bau soviel Du kannst und mach alles platt"-Prinzip vertrauen, störte mich jedoch ziemlich. Im direkten Vergleich mit "Warcraft 2" deklassiert das Virgin-Produkt seinen Konkurrenten keineswegs und trägt nur knapp die Echzeit-Krone davon. Trotzdem bleibt "Alarmstufe Rot" natürlich ein Muß für alle PC-Zocker.

Name . . . **C&C 2: Alarmstufe Rot**
Genre . . . Strategie
Hersteller . . . Westwood/Virgin
Niveau . . . einstellbar
Preis . . . ca. 90 Mark
Spieler . . . 1 bis 8

	Deutsch	Englisch	
Spiel	geplant	✔	
Anleitung	geplant	✔	
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			90
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

System . . . Win'95, DOS
Festplatte belegt . . . 30 MByte
RAM-Ausstattung . . . 8 MByte
Steuerung . . . Tastatur, Maus
Extras . . Netzwerk, Modem-Option

Grafik . . . 70%
Sound . . . 79%
Spielspaß

Solo	Multi
87%	88%



Demo auf

ORION BURGER

Fast Food im All: Gierige Aliens verplanen lockere Bürger als leckere Burger



Küche vorher, Küche nacher: Wo Tantchen eben noch ihren augenstärkenden Karottensaft preßte, brutzelt Wilbur einige Rätseltage später einen vandalisierenden Alien-Rabauken in der Mikrowelle.





Über dieses Icon löst ihr den Teleporter aus – zurück zur Erde oder ins Raumschiff

Spielstände speichern, Optionsmenü

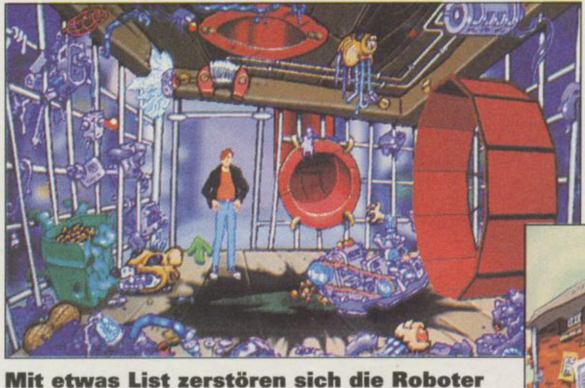
Dinge benutzen

Gegenstände nehmen

Etwas näher betrachten

Im Inventory sammelt ihr Gegenstände, die sich zum Teil neu kombinieren lassen

Ginge es nach Zlarg, dem ebenso wabbeligen wie unsensiblen Chef der Proteinsammler-Abteilung des intergalaktischen Fast-Food-Konzerns "Orion Burger", dann wären die Erdlinge mit ihren lächerlichen Mini-Hirnen ein klarer Fall für zwei Sesambrötchenhälften mit etwas Salat dazwischen. Dummerweise verlangt die Liga für Alienrechte, daß potentielle Fleischklopse vor dem Abmurksen auf Intelligenz geprüft werden. Zu diesem Zweck sauge man einen möglichst unbedarften (damit er den Test nicht besteht) Erdling an Bord des Raumschiffs, klemme ihm ein paar Elektroden an den Skalp und messe den Durchgangswiderstand. Wilbur, jugendlicher Titelheld des Spiels, scheitert denn auch unter Rauchzeichen und Absingen häßlicher Lieder erwartungsgemäß am Neuroanalyse-Test und sichert der Menschheit damit eine buchstäblich rosarote Zukunft in einem Kühlhaus der Orion-Burger-Kette. Allerdings unterläuft den verfressenen Grünhäutigen ein kleiner Kunstfehler: Sie vergessen Wilburs Gedächtnis zu löschen und versetzen den Dünnen eine Stunde vor seinen ersten Teleport zurück in seine amerikanische Kleinstadt. Jetzt schlägt eure große Stunde: Ihr fegt in der Ortschaft umher und sammelt alles auf, was irgendwie nützlich erscheint, um die folgenden Prüfungen zu bestehen. "Orion Burger" besteht neben minutenlangen interaktiven Trickfilm-Sequenzen mit Multiple-Choice-Fragen hauptsächlich aus fünf großen "Intelligenztests" für Wilbur, die sich in etwa 30 kleinere Puzzles aufteilen. So muß Wilbur erst den Neuroanalyse- und dann einen Survivaltest passieren, seine Sinnesorgane auf der Suche nach einem versteckten Orion-Burger prüfen, sieben renitente Borks aus Tantchens Haus jagen, ein traurige Stadtbewohner glück-



Mit etwas List zerstören sich die Roboter selbst und Wilbur öffnet die Tür



Wauwau schnappt Fisch, klemmt im Loch fest – Wilbur schnappt sich das Halsband

SANCTUARY WOODS

Eine zeitlang war die Zukunft für "Orion Burger" alles andere als rosig: Just als die Fachpresse so richtig neugierig auf das witzige Space-Adventure geworden war, gingen bei Sanctuary Woods in Vancouver die Lichter aus. Eidos Interactive ließ sich indes nicht lumpen und bediente sich eifrig aus der Konkursmasse y– so daß "Orion Burger" jetzt mit einem halben Jahr Verzögerung bei jenem Konzern erscheint, der vor kurzem noch Centregold hieß und auch U.S. Gold und Core Design zu seinem Portfolio zählt.

lich machen usw. Die Puzzles sind zwar nie unlogisch aber teilweise äußerst irrsinnig. Wer würde z.B. vermuten, daß man den Karottensaft aus Tantes Küche auf Perkins' Insel in der Destille zu Schnaps brennen muß, um seine Augen so zu frisieren, daß man in Keller was sieht – anstatt erst mal nach einer Lampe zu suchen? Einige Rätsel lassen sich außerdem nur mit dem richtigen Timing knacken. Der Gasbrenner der Destille z.B. entflammt ausschließlich dann, wenn ihr sofort nach dem Gasaufdrehen mit einem Streichholz zur Hand seid. Sekunden später funktioniert das schon nicht mehr. Vergeigt ihr auf der Suche nach einer Lösung zu viel Zeit, versetzen euch die Aliens wieder und wieder in der Handlung zurück, so daß ihr zwar niemals aufgeben – aber ein Puzzle sehr oft neu beginnen müßt. Jedes noch so kleine Detail ist wichtig. Zum Glück gibt´s 99 Speichermöglichkeiten und die motivierende Aussicht auf ein Happy-End mit dem hübschen weiblichen Blinden Passagier des Proteinsammler-Schiffs... hu



Schenkt ihm ein Halsband – und der Arme lacht wieder



GUT

Auch wenn ich angesichts der überaus bizarren Puzzle-Logik öfters nahe dran war, meine Maus zu fressen – so ein quicklebendiges Adventure hatten wir schon lange nicht mehr. Das "Orion Burger"-Universum strahlt mehr Sympathie und Spielwitz aus als drei Viertel des ganzen Render-Sch... der letzten Monate. Für die fast lückenlos exzellente Handmade-Grafik, die skurrilen Charaktere und die (leider eher raren) Überraschungs-Brüller bin ich sogar bereit, einige technische Anachronismen mitzuschlucken. Beispielsweise bewegt sich Wilbur meist ein wenig zu eckig. Ferner hasse ich es, den Screen nach kaum sichtbaren pixelgroßen Objekten absuchen oder Puzzles in einer allzu engstirnig vorgeschriebenen Handlungsreihenfolge lösen zu müssen. Dafür bietet selbst die deutsche Fassung erstklassige Sprecher, teils sogar mit witzigem Lokalkolorit (wobei leider ausgerechnet Wilburs Stimme eher mäßig abschneidet). Alles in allem ist "Orion Burger" ein wirklich heißer Tip – auch wenn es Adventure-Profis insgesamt wohl etwas zu kurz geraten sein dürfte.

Name	**Orion Burger**
Genre	Comic-Adventure
Hersteller	Eidos Interactive
Niveau	mittelschwer bis schwer
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1
System	Win 95, Win3.1, DOS
Festplatte belegt	0-550 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus
Extras	keine

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	✔
Anleitung	✔	✔

Prozessor	386	486 DX4/100	Pentium
minimal		✔	
empfohlen			✔

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔	✔	

Grafik **76%**
Sound **81%**
Spielspaß
80%

POWER PLAY VOLLTREFFER

WAR WIND

Mit strategischem Tiefgang setzt SSI das Echtzeit-Strategical vom Vorbild ab

Auf Yavaun, einer unfreundlichen Fantasy-Welt, lebten einst vier Rassen mehr oder weniger friedlich nebeneinander her. Die aristokratischen Tha´Roon unterdrückten die restlichen Völker und machten sie zu ihren Dienern. Die Kriegerrasse Obblinox mußte die Armee stellen, die Pflanzenwesen der Eaggra waren durch ihre architektonischen Meisterleistungen für den Aufbau des Reiches prädestiniert, während die mystischen Shama`Li für religiöse Dinge zuständig waren. Doch jetzt lehnen sich die Unterdrückten auf, um sich vom jahrzehntelangen Joch zu befreien. So hat jede der vier Rassen , deren Führung ihr allesamt übernehmen könnt, ihr eigenes Spielziel: Die Tha`Roon wollen mit unnachgiebiger Härte ihr Reich wieder entstehen lassen, die Obblinox streben nach einer eigenen, ehrbaren Herrschaft, die Eaggra sehnen sich einfach nur nach Befreiung aus der Fron, während es im Interesse der bedächtigen Shama`Li liegt, alle vier Rassen wieder friedlich zu vereinigen. Mit der Wahl des Stammes bestimmt ihr auch den Schwierigkeitsgrad: Tha`Roon (einfach), Obblinox (herausfordernd), Shama`Li (schwierig) und Eaggra (Profi). Wie auch immer eure Entscheidung ausfällt, wird euch durch die unparteiischen Helden aller Rassen die Gelegenheit gegeben, euch auch Vorzüge fremder Völker zueigen zu machen. Die Helden erscheinen neben anderen Truppen im "Inn", einer Art Wirtshaus, das zum Anheuern bereitwilliger Krieger dient. Nicht alle hier versammelten Rekruten gehören von vornherein einer bestimmten Kaste wie Kämpfer, Magier oder Arbeiter an. Die Individuen werden in spezifischen Gebäuden zu Spezialisten ausgebildet. Dazu kann das Erlernen von Zaubersprüchen oder das Modifizieren des Körpers durch bio-mechanische Gliedmaßen und Organe genauso wie die Beförderung zu einem höheren Dienstgrad gehören. Interessantestes Upgrade ist hierbei das Stealth-Feature mit dem ihr eure Söldner unsichtbar machen oder in das Gewand des Feindes kleiden könnt, wodurch Spionage und Ressourcenklau im Lager des Kontrahenten ermöglicht wird. Auch das Aufrüsten mit anderen Bio-Upgrades spiegelt sich optisch wider - Berufsbezeichnung, Icon und Sprite wechseln mit dem Einschlagen einer bestimmten Laufbahn. Droht ihr in eine spielerische Sackgasse zu geraten, können im Notfall selbst hochrangige Recken wieder zu einfachen Ressourcen-Abbauern degradiert werden. Fast jeder Söldner kann einen oder zwei Gegenstände aufnehmen. Auf diese Weise könnt ihr in den Leveln aufgefundene Extras wie Rüstung, Reichweitenverlängerung oder Schätze aufnehmen und bei Bedarf auch übergeben. Wichtiges Mitglied eures Stammes ist mit Abstand der Clanführer. Stirbt er, bedeutet dies das Aus für euch. Zum Schutz könnt ihr ihn in den betretbaren Gebäuden verstecken. Nicht immer ist dies die beste Lösung, denn durch seinen markerschütternden Kampfschrei stärkt er oft die Moral der Truppe in einer kritischen Schlacht. Ein Fahnensymbol neben seinem Icon zeigt euch an, wie es um euren Einfluß beim obersten Befehlshaber eurer Rasse



Drei mächtige Shama`Li-Elementals greifen einen wehrlosen Tha`Roon an



Erdgolems existieren in der freien Wildbahn, können aber auch beschworen werden



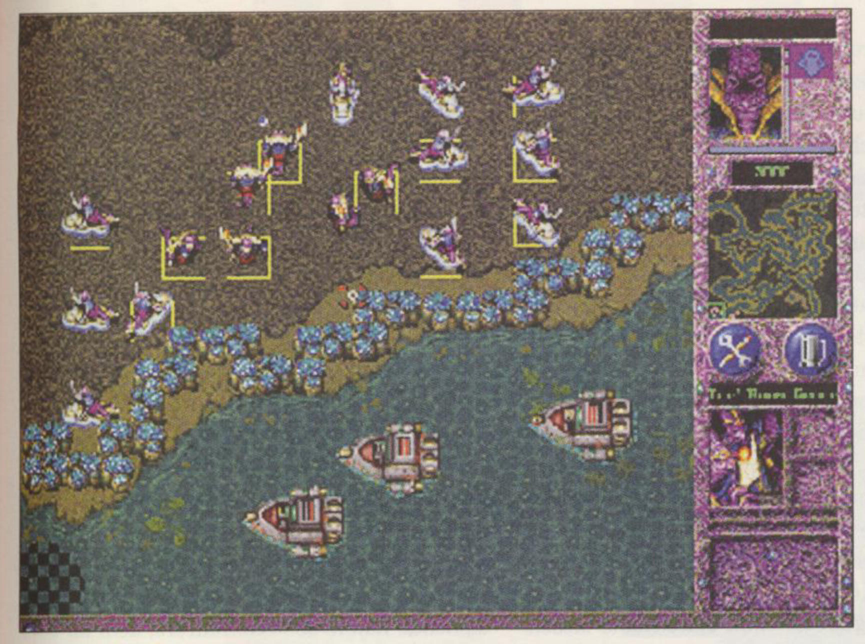
Der dicke Grenadier ist der stärkste Krieger der Eaggra



Oben: Der ahnungslose Feind wird in ein Minenfeld gelockt



Ein Rechtsklick auf einen Arbeiter gibt ein Iconmenü mit seinen Konstruktionsfähigkeiten preis

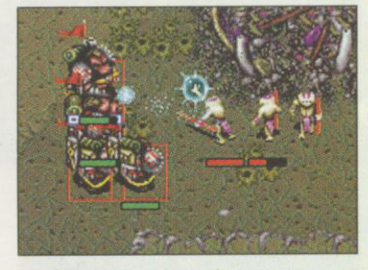


Maximal 16 Einheiten können gleichzeitig angewählt werden. Unten seht ihr drei Transportschiffe



Grandmaster `leo beherrscht fünf verschiedene Zaubersprüche

bestellt ist. Bei momentanem Mißerfolg läßt sich dieser durch Geld bestechen und hebt euren Einfluß. Dies ist zum Erforschen und zur weiteren Ausbildung eurer Rekruten dringend notwendig. Mit eurer auf diese Weise gut ausbalancierten Truppe schlagt ihr euch entweder durch eine ganze Kampagne pro Rasse oder bestreitet eines der 30 Einzelszenarien. Die Missionsziele sind denen von "Warcraft 2" oder "Command & Conquer" nicht unähnlich: Neben Standard-Levels, in denen eine möglichst perfekte Stadt aus dem Nichts hochgezogen werden soll, um eine schlagkräftige Truppe zu produzieren, mit der dann das Feindeslager angegriffen wird, sucht ihr ver-



Fairer Kampf: Drei Obblinox-Söldner (links) greifen drei Kämpfer der Shama `Li an

DIE HELDEN DER VIER RASSEN



Ptasha Selver - tritt jeder Tha`Roon Gruppe mit großem Reichtum bei. Sie ist ein weiblicher "Assassin" mit nur durchschnittlichen Fähigkeiten, hebt allerdings die Moral der Truppe.



**Taybius o`Mort** - Der psionische "Slayer" der Tha`Roon tritt jedem Clan bei, der schon mindestens zehn Einheiten im Szenario getötet hat. Gute Kampfeigenschaften, aber ein negativer Einfluß.





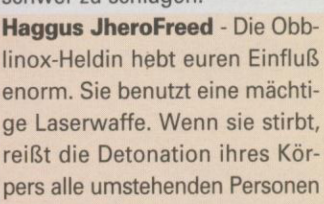
Prime Minister Of Death - Herrscher aller Tha`Roon, erscheint nur im letzten Szenario der Tha`Roon-Kampagne. Im Kampf ist er mit seinem "Zauber-Zepter von Menta" extrem schwer zu schlagen.



Eva the Old - Die Magierin ist einer der kampferfahrensten Veteranen der Obblinox. Sie tritt jedem Clan bei, der schon große Verluste hinnehmen mußte und nur noch wenige Einheiten zählt.



Ramita Abad - Eine Obblinox-Zauberin, die ihren Preis hat. Ihre Klauenhand macht sie auch im Nahkampf zur gefährlichen Gegnerin. Tritt nur Clans mit Alchemisten-Gebäude bei.



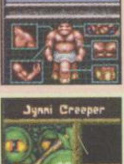
Haggus JheroFreed - Die Obblinox-Heldin hebt euren Einfluß enorm. Sie benutzt eine mächtige Laserwaffe. Wenn sie stirbt, reißt die Detonation ihres Körpers alle umstehenden Personen ins Verderben.



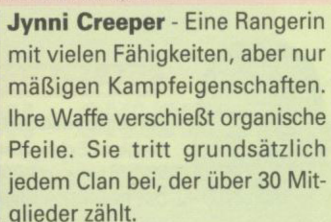
Tolk Barkborn - Die Stärke des Barden sind seine Lieder, die den Einfluß des Clans enorm erhöhen. Kostet nichts, bleibt aber nicht lange und kämpft und zaubert nur schwach.



Tywald Chainbreaker - arbeitet dreimal so schnell wie jeder andere Arbeiter. Er ist eine immense Hilfe beim Erforschen und außerdem ein Kämpfer von großer Ausdauer und Kraft.







Jynni Creeper - Eine Rangerin mit vielen Fähigkeiten, aber nur mäßigen Kampfeigenschaften. Ihre Waffe verschießt organische Pfeile. Sie tritt grundsätzlich jedem Clan bei, der über 30 Mitglieder zählt.



Grandmaster `leo - Dieser weise und erfahrene "Sensei" verringert die Upgrade-Kosten im Clan erheblich, ist von hohem Einfluß und versteht sich außerdem recht gut aufs Zaubern.



Jyo the Helper - Ein reisender guter Samariter von harmlosem Äußeren, der über gewaltige Fernzauber verfügt, aber nicht lange bei euch bleibt, da er anderen in Not geratenen helfen muß.



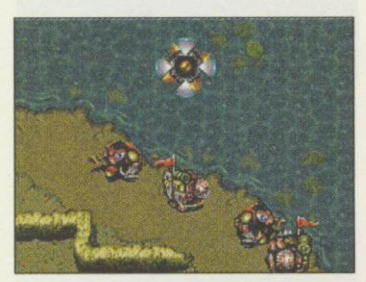
NagaRom - Verkörpert eine Kombination der besten Eigenschaften aus allen vier Rassen. Erscheint nur im letzten Shama`Li-Level, um die Richtlinien der "Wiedervereinigung" zu verlesen.



Ein Seemonster greift den Tha`Roon-Brückenbauer an



Die im Inn erscheinenden Rekruten werden angeheuert



Eine selbstzerstörende Flugdrone kurz vor ihrem Ziel

lorene Schriftrollen, eskortiert wichtige Persönlichkeiten an einen Zielort oder kämpft euch mit wenigen Elitesoldaten durch riesige Labyrinthe. Nach Beenden einer Mission dürft ihr eine begrenzte Anzahl eurer Lieblingskämpfer in die "Hall Of Heroes" einreihen. Dadurch bekommt ihr die Möglichkeit, aus diesem Fundus ein paar Spezialisten in die nächste Mission mitzunehmen.

Der Bildschirm präsentiert sich euch wie bei vergleichbaren Programmen dieses Genres. Das den größten Teil der Fläche einnehmende Hauptfenster zeigt die Spiellandschaft aus einer isometrischen Sicht. Gebiete, die eure Truppen noch nicht einsehen können, werden vom "Fog Of War" verhüllt. Eure Leute lassen sich einzeln anwählen, ein Rechtsklick auf sie öffnet ein Iconmenü mit den Fähigkeiten des jeweiligen Charakters (Bauen, Zaubern, usw.). Weitere Untermenüs detaillieren diese Fähigkeiten (Art der zu erbauenden Struktur, Art des Zauberspruches, usw.). Bei jedem Missionsbeginn werden auf Wunsch Info-Fenster eingeblendet, die euch Tips geben und Features erklären, falls ihr zu den Handbuchmuffeln gehört. Am rechten Bildschirmrand befindet sich eine Informationsleiste, die im Wesentlichen fünf verschie-



Rechts neben dem Dronensilo ruht ein Schatz

dene Elemente beherbergt. Ganz oben steht immer das Porträt und die als Einflußanzeiger dienende Fahne des Clanführers, dem ihr auch euren eigenen Namen geben könnt. Gleich darunter werden eure Geldvorräte in Zahlen gefaßt. Unterhalb davon seht ihr die Übersichtskarte des gesamten Levels, zwei Buttons berichten euch nach Anklicken über aktive Einheiten oder über Rekruten und Helden, die derzeit im Inn auf euer Anheuern warten. Ganz unten findet ihr das Porträt der gerade angewählten Einheit, komplett mit Gesundheitsbalken mitgeführten Gegenständen und eventuell vorhandenen Bio-Upgrades. Eine schmale Zeile, die sich unten über die gesamte Breite des Bildschirms zieht, gibt Informationen zu sämtlichen Objekten, Personen, Fenstern und Buttons preis, über die ihr den Mauszeiger führt.

Nach jeder Mission werdet ihr mit knappen, aber schön gerenderten Zwischensequenzen verwöhnt, die auf Rasse und Missionsinhalt abgestimmt wurden.

Mit einem Editor gestaltet ihr Szenarien und Missionen nach eurem Geschmack. Die Schlachten von "War Wind" lassen sich im Netzwerk mit bis zu acht Spielern austragen, eine von Mindscape komplett eingedeutschte Version soll zeitgleich mit dem englischen Original erscheinen. *fh*

	Warcraft 2	War Wind
spielbare Seiten	2	4
Forschung	Waffenupgrades, Zaubersprüche	Bio-Upgrades (ähnlich "Syndicate"), Zaubersprüche, Waffen
Übernahme von Einheiten ins nächste Level	nicht vorh.	Bis zu acht Stück
Helden	10 (5 pro Rasse)	12 (3 pro Rasse)
Netzwerk	bis zu 8	bis zu 8
Abbaubare Ressourcen	Holz, Öl, Gold	Holz, Kristalle, Plünderung
Freilebende Tierarten	3 (nicht aggressiv)	15 (teilweise aggressiv)
Bäume	dienen als Hindernisse	Wald ist unter Geschwindigkeitsverlust begehbar
Gebäude	nicht betretbar	betretbar
Befestigung der Stadt	Mauern, Wehrtürme	Mauern, stromführende Zäune
zugleich anwählbare Einheiten	max. 9	max. 16



Frank Heukemes

SUPER

Wer sich mit "Warcraft 2" messen will, hat es nicht einfach. Trotzdem hat "War Wind" das Zeug zur unabhängigen Existenzberechtigung und Hand aufs Herz – das große Vorbild hatte schließlich unter den gleichen Vorurteilen zu leiden. Das Plus an Forschung, Aufrüsten, Taktik, mehr spielbaren Rassen und die Übernahme von Lieblingstruppen in den nächsten Level setzen neue Akzente. Spielen tut sich "War Wind" wesentlich langsamer, eure Gegner gehen zwar weniger aggressiv vor, verlangen dafür aber eine um so ausgeklügeltere Angriffstaktik von euch. Wer Missionen mag, die sich vier, fünf Stunden lang lösen lassen, wird hier bestens bedient. Kleine Schwächen sind die äußerlich wenig unterschiedlichen Gebäude und genreübliche KI-Defizite: Arbeiter finden oft nahegelegene Bäume nicht, beim Angriff auf den Stammesfürsten kommt nicht automatisch das ganze Dorf zur Hilfe. Ansonsten ist "War Wind" auch in Sachen Grafik und Sound ein ebenbürtiger Gegner. Diese Konkurrenz belebt auf jeden Fall das Geschäft.

Name .... **War Wind**
Genre .... Strategie
Hersteller .... Dreamforge/SSI
Niveau .... anwählbar/mittel
Preis .... ca. 100 Mark
Spieler .... 1 bis 8

	Deutsch	Englisch	
Spiel	✔	✔	
Anleitung	✔	✔	
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			✔
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		✔

System .... Win'95
Festplatte belegt ...... 5-90 MByte
RAM-Ausstattung .... 8 MByte
Steuerung .... Maus
Extras .... keine

Grafik 78%
Sound 81%
Spielspaß

Solo 85% | Multi 86%

Bilder auf CD



Ja, ich möchte das BLADE ATTACK Probe-Abo.

Bitte senden Sie mir das Probe Abo der BLADE ATTACK zum Preis von nur DM 9,60 DM für 3 Hefte (Einzelverkauf DM 14,40).

Gewünschte Zahlungsweise ankreuzen:

- Bequem & bargeldlos (Bankeinzug)
- Gegen Rechnung

BLZ / Kto.-Nr.

Geldinstitut

Rechnung abwarten, keine Vorauszahlung leisten

Datum / 1. Unterschrift

Name

Straße

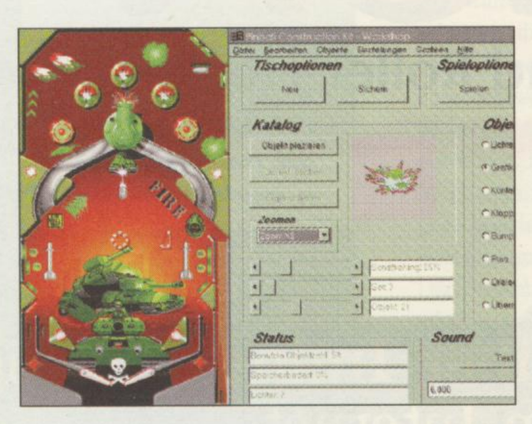
PLZ / Stadt

Telefon

Mir ist bekannt, daß ich diese Bestellung innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung der Bestellung anläuft, genügt eine kurze Mitteilung an Blade Attack, Leserservice, Postfach 202521, 20218 Hamburg. Dieses bestätige ich mit meiner zweiten Unterschrift.

Datum / 2. Unterschrift / Erziehungsberechtigter 12/96

PINBALL CONSTRUCTION KIT



Der Konstruktionsbildschirm ist größer als der Windows-Desktop, wie man rechts am abgeschnittenen Rand erkennt

Funktionsarmer Werkzeugkasten für schlichte Selbstbauflipper

Nach dem gelungenen "Pinball Wizard 2000" versucht jetzt 21st Century die letzten konstruktionskitlosen Fanatiker einzufangen. Das Konzept ist bei beiden dasselbe, die Ausführung jedoch unterschiedlich. Als großen Pluspunkt kann das PCK die kinderleichte Bedienung für sich verbuchen, wirklich jede Aktion erfolgt über Scrollbalken und Buttons. Dem stehen jedoch einige dicke Minuspunkte gegenüber. So sind die Tischränder der 32 Vorlayouts bereits gestaltet, um einen irregulären Kugellauf zu vermeiden. Auch die wenigen Rampen plazierte 21st unverrückbar auf den Tischen, eigene sind nicht möglich. Stattdessen beschränkt sich das Repertoire auf klassische Elemente wie Bumper, Klappziele, Überrollschalter und Kontaktfelder. Diesen kann man Ereignisse direkt zuweisen oder mit einem anderen Element verbinden, z.B. "Bumper A treffen um den Extraball bei Ziel B abzuräumen". Dazu gibt es eine Bibliothek von knapp 300 mittelmäßigen Soundeffekten und über 600 sog. Grafikstickern. Die Tische können jederzeit sowohl unter Windows als auch im 21st-üblichen scrollenden, 320x200 Pixel großen DOS-Modus getestet werden. Die handwerklichen Meisterleistungen sind frei verteilbar, anspielen können sie jedoch nur Empfänger mit dem original PCK auf der Festplatte – wie großzügig. *mg*

Name	**Pinball Construction Kit**		
Genre	Geschicklichkeit		
Hersteller	21st Century		
Niveau	leicht		
Preis	ca. 100 Mark		
Spieler	1		
	Deutsch	Englisch	
Spiel		✔	
Anleitung	✔		
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			75
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

System	Windows/DOS
Festplatte belegt	8 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur
Extras	keine
Grafik	**31%**
Sound	**45%**
Spielspaß	**34%**

SURFACE TENSION



Im Anflug auf die Verteidigungsanlagen der Forschungsstation

Ein Mann, ein Konzern: Laue Action in groben SciFi-Voxelwelten

Ein garstiger Virus sucht die Erde heim. Wäre weiter kein Problem, denn schnell finden Forscher auf entfernten Planeten das Gegenmittel, aber leider: Das Medikament übersteht keine lange Reise. Flugs entwickelt ein Wissenschaftler eine Art des besonders schnellen Fernverkehrs, was allerdings der Lynx Corporation, die bislang die interplanetarischen Wege kontrolliert, gar nicht gefällt. Die Firma will ihr Monopol behalten und hetzt Killer auf den Spieler, der mit seinem Raumschiff von Planet zu Planet hüpft und das Gegenmittel sucht: Leider trifft er überall auf angeheuerte Mordbuben der Lynx Corp. In den Missionen fliegt der Spieler mit seinem Raumgleiter über Planeten und muß jeweils eine wissenschaftliche Station finden, dort einen Roboter absetzen und ihn in die **Gebäude** lenken. Wer sich den Stationen nähert, fliegt geradewegs in die offenen Arme der Lynx-Killer und muß sich gegen Raumschiffe, Bodenfahrzeuge und Raketenwerfer wehren. Die Planeten werden mit Hilfe einer Voxel-Grafikengine dargestellt, die heftig an alte „Comanche"-Zeiten erinnert. Damit das Gameplay trotzdem noch ruckelfrei abläuft, stellt das Programm nur jede zweite Bildschirmzeile dar, was zusammen mit der krümeligen Restgrafik ein bißchen viel des Schlechten ist; die Planeten wirken reichlich unspektakulär. *ste*

Name	**Surface Tension**		
Genre	Action		
Hersteller	Game Tek		
Niveau	einstellbar/mittel		
Preis	ca. 90 Mark		
Spieler	1		
	Deutsch	Englisch	
Spiel	✔		
Anleitung	✔		
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			75
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

System	Win'95/DOS
Festplatte belegt	20 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus, Joystick
Extras	keine
Grafik	**39%**
Sound	**46%**
Spielspaß	**38%**

MUTANT PENGUINS

Da haben sich mal besonders dämliche Aliens auf der Erde niedergelassen. Um mehr über uns zu erfahren, schauen sie ausgerechnet eine Sendung über Pinguine an und halten diese prompt für die herrschende Rasse. Kein Wunder, daß der Spieler kurz darauf ein Rudel der Fracks auf zwei Beinen bändigen muß, die sich die Erde Untertan machen wollen. Mit der Hilfe von Rodney oder Bernard wetzt er in 10 Übungs-, 30 Haupt- oder 4 extraharten Leveln herum und eliminiert eine vorgegebene Anzahl der außerirdischen Mutanten, bevor diese den rettenden Ausgang erreichen und damit eine Zerstörungsmaschinerie in Gang setzen. In den Welten verteilt stehen verschiedene Apparaturen, die mittels in den Leveln aufzusammelnder und über den Maschinen wieder abzuwerfender Gremlins aktiviert werden. Meistens zermalmen sie die Aliens, manchmal leiten sie diese auch nur um, damit sie einen längeren Weg vor sich haben. Die beiden Helden können aber auch aktiv bei der Unkrautvernichtung mitmachen. In Schatzkisten finden sie Buchstaben, die ihre mitgeführten Waffen einsatzfähig machen. Bei Bernard ist das eine Bratpfanne, Rodney schlägt herzhaft mit einer Keule um sich. "Mutant Penguins" ist eine halbwegs originelle Geschicklichkeitsprüfung mit passabler Grafik und gut passender Hintergrundmusik, leidet allerdings unter augenfeindlichem Ruckelscrolling, zumal die späteren Level reichlich hektisch sind. Irgendwie merkt man dem Atari-Erbgut einfach an, daß es zu lange bis zur Marktreife brauchte. mg



Elvis lebt! Und zwar als mutierter Pinguin

Name .... **Mutant Penguins**
Genre .... Geschicklichkeit
Hersteller .... Gametek
Niveau .... mittel
Preis .... ca. 80 Mark
Spieler 1

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			100

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		✔

System .... DOS
Festplatte belegt .... 0,2 MByte
RAM-Ausstattung .... 8 MByte
Steuerung ..... Tastatur, Joystick
Extras .... keine

Grafik **34%**
Sound **67%**
Spielspaß

57%

DEUS

Nicht auf Krankenschein: Action-Simulation auf einem verlassenen Planeten

So ein Auftrag kommt selten: Der Kopfgeldjäger Trepliev1 kann richtig viel Geld verdienen, wenn er eine Bande Cyborg-Terroristen wieder in den Knast schafft. Die sind auf den Planeten Albiciade geflüchtet und haben einen Trupp Wissenschaftler gekidnappt. Es dürfte klar sein, worum es geht: Die Cyborgs finden, eliminieren und die Forscher wieder in ihre Labors bringen. "Deus" stammt von der französischen Firma Silmarils und ist der Nachfolger des 94er-Titels "Robinson´s Requiem", in dem Trepliev1 auf einem fremden Planeten notlandete und wie sein bekannter Namensvetter zum Überleben Fallen bauen, Sprengstoff herstellen und Höhlen erforschen mußte. Auch Aliciade ist kein futuristischer SciFi-Planet, sondern eine relativ unterentwickelte Welt – kein Wunder, daß es Trepliev1 nach seinem Fallschirm-Absprung zuerst mit Einsiedlern und Neanderthaler-ähnlichen Wesen zu tun hat. Erst später kämpft er sich durch Tempelanlagen, Höhlen und Abwasserkanäle in HiTech-Gefilde. Letztlich steht in "Deus" kämpfen im Vordergrund,



Schön, aber langsam: Größere Gruppen von Gegnern schafft die 3D-Engine nicht

dazu gesellen sich manchmal kleinere Puzzles. Was "Deus" von anderen Actionspielen unterscheidet, ist die verhältnismäßig realistische Aufmachung: Gerade anfangs stirbt Trepliev1 unzählige Tode. Mal versinkt er im Moor, dann fällt er Abhänge hinunter, wird von Wundbrand, Infektionen, zu hohem Blutdruck oder Herzinfarkt dahingerafft. Puls, Körpertemperatur, Blutdruck und weitere Daten darf er per Minicomputer abfragen und **Gesundheitsprobleme** kurieren: Reicht bei häufig vorkommenden Fleischwunden etwas Desinfektionsmittel sowie ein Druckverband, so muß er bei ernsthaften Verletzungen zum Laserskalpell greifen und Arm oder Bein amputieren. Wer gar nicht mehr mag, nimmt die Zyankali-Pille aus der Arzttasche oder schaltet in den Actionmodus, der das Spiel zur geradlinigeren Actionballerei macht. "Deus" spielt in einer Semi-3D-Welt: Die meisten Gebäude, Gegenstände und Landschaftsobjekte sind flache Bitmaps, während die Gegner vollständig aus **texturierten Polygonen** bestehen und sich realistisch bewegen. Gesteuert wird mit Joystick oder einer Maus- und Tastaturkombination, die allerdings noch einige Bugs hat und auch sonst sehr gewöhnungsbedürftig ist. Während die recht ansehnliche VGA-Version auf langsameren Rechnern schnell genug läuft, sollte für die HiRes-Variante schon ein sehr fixer Pentium im PC Gehäuse werkeln.

ste



Der Medizinkasten erlaubt chirurgische Eingriffe am menschlichen Körper



Inventory: Vor allem Klamotten mit unterschiedlicher Schutzstärke

GUT So radikal wie "Deus" hat mir noch kein Programm vermittelt, daß es vermutlich gar nicht lustig wäre, eines Tages in einer Computerspielewelt aufzuwachen: Anfangs wirken die tausend Tode ungeheuer realistisch und dadurch auf seltsame Art faszinierend, aber auf längere Sicht vergeht mir der Spaß – da lasse ich mir bei Treffern lieber ein paar Hitpoints abziehen und kann sofort fröhlich weiterziehen. Gleiches gilt für die "Doktorspiele": Irgendwann nervt es, sich nach jedem Kampf wegen ständig der gleichen Fleischwunden durch die Arzttasche zu klicken – gelegentliche Amputationen sind ein netter Gag, aber wer greift im konkreten Fall nicht lieber zum garantiert heilsamen, weil bei bester Gesundheit gespeicherten Save-Game? Im Actionmodus sieht die Sache schon anders aus: Von der gewöhnungsbedürftigen Steuerung abgesehen, kann "Deus" dank opulenter und sehr abwechslungsreicher Grafik, ungewöhnlicher Storyline und netten Features langfristig motivieren, ohne aber den derzeitigen Spitzentiteln Paroli bieten zu können.

Peter Steinlechner

Name	Deus
Genre	Action
Hersteller	Silmaris
Niveau	einstellbar/schwierig
Preis	ca. 90 Mark
Spieler	1

System	Win, Win'95, DOS
Festplatte belegt	min. 6 MByte
RAM-Ausstattung	min. 8 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus, Joystick
Extras	keine

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		33	
empfohlen			133

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

Grafik 73%
Sound 43%

Spielspaß



66%

mehr als 10 Jahre Spaß an Spielen

Bachler Computersoftware

Sonderangebote

Titel		Preis
Albion	**DV**	**29,95**
Amberstar	DV	19,95
Battle Isle 1 + Data Disk.	DV	19,95
Battle Isle 2 & Scenery CD	**DV**	**29,95**
Battle Isle 3	**DV**	**34,95**
Bioforge	**DV**	**29,95**
Catz	DV	29,95
Chewy - Esc von F5	DV	29,95
Christoph Kolumbus	DV	19,95
Civilization	DV	39,95
Creature Shock	DV	21,95
Cybermage	**DV**	**29,95**
Das Schwarze Auge 1 oder 2 je	DV	24,95
Day of the Tentacle	DV	32,95
Der Patrizier	**DV**	**34,95**
Der Reeder	**DV**	**19,95**
Die Siedler	DV	29,95
Dune 2	DV	29,95
Fade to Black	**DV**	**29,95**
Fatal Racing	DV	32,95
FIFA Soccer '95	DV	29,95
Flashback	DV	24,95
Flight Unlimited	**DV**	**39,95**
FX Fighter	**DV**	**22,95**
Gabriel Knight 1	DV	22,95
Goblins 1+2 oder 3	DV	22,95
Hanse - Die Expedition	**DV**	**34,95**
Jagged Alliance	**DV**	**32,95**
King's Quest 7	DV	35,95
Legend of Kyrandia 3	DV	21,95
Little Big Adventure	DV	29,95
Lost Eden	DV	21,95
Master of Magic	DV	29,95
NHL Hockey '95	DV	29,95
Pirates! Gold	**DV**	**39,95**
Pitfall (Win 95)	DV	29,95
Pizza Connection	**DV**	**19,95**
Police Quest 4	DV	22,95
Privateer & Zusatz Disk.	DA	29,95
Railroad Tycoon Deluxe	DA	39,95
Rebel Assault	DV	32,95
Rüsselsheim	DV	22,95
Sam & Max	DV	32,95
Shanghai - Große Momente	**DV**	**22,95**
Simon the Sorcerer	DV	22,95
Simon the Sorcerer 2	**DV**	**29,95**
Sim Tower	**DV**	**35,95**
Space Quest 6	DV	22,95
Star Trek - 25th Anniversary	DV	24,95
Star Trek 2 - Judgem. Rites	DV	24,95
Stonekeep	**DV**	**39,95**
Strike Commander	DA	29,95
Super Street Fighter 2 Turbo	**DA**	**27,95**
Syndicate Plus	DV	29,95
System Shock	DV	29,95
Theme Park	**DV**	**29,95**
U.S. Navy Fighters	**DV**	**29,95**
Ultima Underworld 1 & 2	DA	29,95
Ultima 7 Collection	DA	29,95
Vollgas	**DV**	**32,95**
Wing Commander 3	**DV**	**34,95**
Wizardry 7	DV	19,95

Spiele Sammlungen

Gamebox DV — **44,95**
Lollypop, Turrican 2, Winzer, Mad TV, Transworld, St. Thomas, Oil Imperium, Invest, Tiebreak, Logical, Rings & Return of Medusa, Black Gold u.v.a.

Gold Games Collection DV — **44,95**
Alone in the Dark 2+3, Anstoss, Battle Isle 1, Das Schwarze Auge 1+2, Der Druidenzirkel, Der Planer, Ishar Trilogy (1-3), Leisure Suit Larry 6, Prototype u.v.a.

LucasArts Classic Adventures DV — **39,95**
Indiana Jones 3, Loom, Maniac Mansion, Monkey Island 1, Zak McKracken

LucasArts Top Adventures DV — **54,95**
Day of the Tentacle, Indiana Jones 4, Monkey Island 2

Made in Germany DV — **39,95**
Anstoss, Battle Isle 2, Das Schwarze Auge 2

Westwood Compilation DV — **74,95**

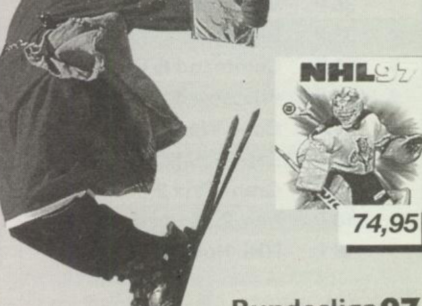


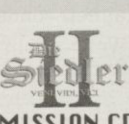




















COMMAND & CONQUER 2 — 89,95



CD-ROM

Titel		Preis
3-D Ultra Pinball 2 (Creep Night)	DV	72,95
3 Skulls of the Toltecs	DV	79,95
Advanced Tactical Fighters	**DV**	**79,95**
A.T.F. - NATO Fighters Zusatz-CD	**DV**	**36,95**
Aces of the Deep	DV	84,95
Aces of the Deep Zusatz-Missionen	DV	39,95
AH-64D Longbow	**DV**	**79,95**
AH-64D Longbow Data Disk	**DV**	**46,95**
Alien Trilogy	DV	74,95
Alone in the Dark Trilogy (1-3)	DV	69,95
Armoured Fist 2.0	EV	74,95
Ascendancy	DV	54,95
Azrael's Tear	DV	69,95
Baphomets Fluch	**DV**	**74,95**
Bleifuss 2	**DV**	**59,95**
Bundesliga Manager '97	**DV**	**69,95**
Bundesliga Manager Hattrick	DV	64,95
Capitalism	DV	79,95
Civilization 2	**DV**	**79,95**
Civil War General	DV	86,95
Comanche 3	**EV**	**74,95**
Command & Conquer 1	DV	89,95
Command & Conquer Mission	DV	27,95
Command & Conquer 2	**DV**	**89,95**
Creatures	DV	V.mö.
Crusader - No Regret	**DV**	**64,95**
Daggerfall	**DV**	**74,95**
Das Rätsel des Master Lu	DV	74,95
Das Schwarze Auge 3	**DV**	**36,95**
Daytona USA	DV	74,95
Deadlock	DV	79,95
Der Planer 2	DV	74,95
Der Produzent	DV	74,95
Destiny	DV	74,95
Diablo (Win 95) Ende Nov.	**DV**	**79,95**
Die Akte Pandora	DV	82,95
Die Fugger 2	DV	79,95
Die gr. Schlacht in den Ardennen	DV	74,95
Die Siedler 2	**DV**	**69,95**
Die Siedler 2 Mission Disk.	**DV**	**29,95**
Discworld	DV	74,95
Discworld 2 *	**DV**	**82,95**
Down in the Dumps *	**DV**	**76,95**
Dungeon Keeper * (Anf. 1997)	**DV**	**74,95**
Elisabeth I.	**DV**	**69,95**
F1 Manager '96	DV	72,95
F-22 LightningII	**DV**	**79,95**
Fantasy General	DV	72,95
FIFA International Soccer '96	DV	56,95
FIFA Soccer '97 (Ende Nov.)	**DV**	**74,95**
Fire Fight (Win 95)	DA	59,95
Flight Unlimited (Win 95)	DV	74,95
Flying Corps *	DV	86,95
Formula 1 Grand Prix 2	**DV**	**99,95**
Gene Machine	DV	72,95
Gene Wars	**DV**	**74,95**
Golden Gate Killer	DV	74,95
Hardline	**DV**	**59,95**
Heroes of Might & Magic	DV	54,95
Hugo 4	**DV**	**69,95**
Jagged Alliance: Deadly Games	**DV**	**74,95**
Lands of Lore 2 (Ende Dez.)	**DV**	**89,95**
Lighthouse	DV	84,95
Links LS	**DV**	**92,95**
Master of Orion 2 (Ende Dez.)	**DV**	**V.mö.**
Martini Racing	DV	26,95
M.A.X.	DV	79,95
MDK	DV	86,95
Mechwarrior 2 & Erwei.-Set	**DV**	**82,95**
Mechwarrior 2: Mercenaries	**DA**	**82,95**
Megarace 2	DV	54,95
Might & Magic Collection (3-5)	DV	39,95
Missionforce: CyberStorm	**DV**	**84,95**
NASCAR Racing 2	DV	V.mö.
NBA Live '96	DV	79,95
Need for Speed Special Edition	**DV**	**79,95**
NHL Hockey '97	**DV**	**74,95**
Nihilist	**DV**	**69,95**
Olympic Games	DV	69,95
Phantasmagoria 2	DV	V.mö.
Pole Position	DV	69,95
Pro Pinball - The Web	DA	56,95
Psycho Pinball	DV	69,95
Rallye Racing '97	**DV**	**72,95**
Rebel Assault 2	DV	84,95
Road Rash (Win 95)	**DV**	**59,95**
Sampras Extreme Tennis	DA	V.mö.
Schleichfahrt	**DV**	**69,95**
Schleichfahrt Limited Edition	**DV**	**79,95**
Scorched Planet	DV	69,95
Shattered Steel	DV	74,95
Sherlock Holmes - Das Geheimnis der tätowierten Rose	**DV**	**74,95**
Silent Hunter	**DV**	**69,95**
Silent Hunter Zusatz-CD	**DV**	**34,95**
Simon the Sorcerer Edition (1+2)	DV	52,95
Sonic the Hedgehog	DA	54,95
Space Hulk (Win 95)	DA	74,95
Star Control 3	DV	V.mö.
Star Trek Next Generation	DV	79,95
Star Trek Warrior Set	DV	64,95
S.T.O.R.M.	DV	79,95
Syndicate Wars	**DV**	**79,95**
TFX: EF2000 Special Edition	**DV**	**86,95**
TFX: EF2000 Zusatz-CD	**DV**	**35,95**
The Darkening (Ende Nov.)	**DV**	**79,95**
The Darkening Limited Edition	**DV**	**79,95**
The Dig	DV	74,95
TIE Fighter Deluxe Edition	DV	77,95
Time Commando	**DV**	**74,95**
Tomb Raider (Ende Nov.)	**DV**	**69,95**
Toonstruck	**DV**	**74,95**
Transport Tycoon Deluxe	DV	54,95
Virtua Fighter (Win 95)	DA	74,95
Warcraft 2	**DV**	**79,95**
Warcraft 2 - Zusatz-CD (Beyond the Dark Portal)	DV	28,95
Warcraft 2 Exklusiv-Edition	**DV**	**86,95**
Wing Commander 4	**DV**	**79,95**
Worms Special Edition	DV	74,95
X Wing Edition	**DV**	**32,95**
Z	**DV**	**74,95**
Zork Nemesis	DV	86,95

So bestellt Ihr:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken.

Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,— DM) oder per Vorkasse (+ 4,— DM). Ab 150,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei.

Postfach 1113
46361 Bocholt

Blücherstr. 24
46397 Bocholt

✆ (02871) 183088, 180637, 8631 o. 185443

Tel: 028 71 / 18 30 88 + 86 31 + 18 06 37 + 18 54 43 • Fax: 0 28 71 / 86 31

POWER DATA

NEU! Ab sofort machen auch wir unsere ganz persönlichen Redaktionscharts. Jeder von uns gibt seine zehn momentanen Lieblingsspiele an. Platz 1 bekommt dabei zehn Punkte, Platz 2 derer neun usw.

Redaktionscharts

POWER PLAY

Platz		Name
1.	61 P.	Deadly Games
2.	36 P.	Toonstruck
	36 P.	Warcraft II
4.	33 P.	Bleifuss 2
5.	31 P.	Command & Conquer 2
6.	29 P.	Privateer 2
7.	24 P.	Gene Wars
8.	20 P.	Baphomets Fluch
9.	18 P.	Grand Prix 2
	18 P.	MW 2: Mercenaries
	18 P.	NHL Hockey 97



Verkaufscharts

MEDIA CONTROL

Platz		Name
1.	(2.)	Grand Prix 2
2.	(1.)	Z
3.	(2.)	Die Siedler II
4.	(5.)	Command & Conquer
5.	(4.)	Civilization II
6.	(9.)	Warcraft 2
7.	(6.)	F1 Manager 96
8.	(–)	Zork Nemesis
9.	(–)	Need for Speed SE
10.	(–)	Time Commando

Ermittelt von Media Control Baden Baden bei voneinander unabhängigen Fachhändlern. Erhebungszeitraum: September '96

Die fünf von unserer Glücksfee gezogenen Gewinner der Leserhitparade erhalten jeweils ein PC-Spiel nach Wunsch (siehe Mitmachkarte). Die vollständig ausgefüllte und frankierte Karte sendet ihr an die POWER PLAY. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Die Gewinne werden uns jeden Monat von der Münchner Firma PC-FUN zur Verfügung gestellt. Die Versand- und Ladenanschrift lautet:

PC-Fun
Schillerstr. 22, 80336 München
Tel.: 089/591269

Die glücklichen Gewinner von Ausgabe 12/96 sind:

Torsten Hentschel, Kayna
WING COMMANDER IV

Roberto Mattern, Essen
DESCENT 2

Matthias Napieraj, Köln
CYBERIA 2

Christian Vogt, Köln-Porz
AH-64D LONGBOW

Hans Schröter, Stuttgart
BAPHOMETS FLUCH

PC FUN

Top 30 Leserwahl

Platz		Name
1.	(4.)	Z
2.	(1.)	Warcraft II
3.	(3.)	indiziert (id Software)
4.	(2.)	Command & Conquer
5.	(7.)	Grand Prix 2
6.	(5.)	Die Siedler II
7.	(6.)	indiziert (3D Realms)
8.	(9.)	FIFA Soccer 96
9.	(10.)	Civilization II
10.	(8.)	Wing Commander IV
11.	(24.)	Jagged Alliance
12.	(20.)	Time Commando
13.	(17.)	Warcraft II Expansion Set
14.	(15.)	Worms
15.	(12.)	TFX: EF 2000
16.	(11.)	Need for Speed (SE)
17.	NEU	Gene Wars
18.	(13.)	AH-64D Longbow
19.	(14.)	Bleifuss
20.	(16.)	Mechwarrior 2
21.	(18.)	F1 Manager 96
22.	(–)	Fantasy General
23.	NEU	Links LS
24.	(–)	Tie Fighter
25.	(28.)	Crusader: No Remorse
26.	(23.)	Das Schwarze Auge 2
27.	(27.)	Elisabeth I.
28.	(26.)	NBA Live 96
29.	(25.)	Die Fugger II
30.	(–)	Ascendancy

GLÜCKWUNSCH!

Käufern eines Microprose-Produktes winkt in jeder Ausgabe die Chance, noch einen zweiten Top-Titel aus dem Hause des Simulationsspezialisten umsonst hinterhergereicht zu bekommen. Was ihr dazu tun müßt?
Schickt einfach die sorgfältig ausgefüllte Registrierkarte eures neu erworbenen Spiels samt Wunschgewinn zurück zu Microprose, und mit etwas Fortune gehört ihr zu den fünf Glücklichen pro Monat, die sich aus der hochwertigen Palette des Spieleriesen ein Programm eigener Wahl aussuchen dürfen.
Die fünf Gewinner im Oktober sind:

Dirk Beßler, Saale

Ralf Paashaus, Solingen

Jörg Bode, Meinbressen

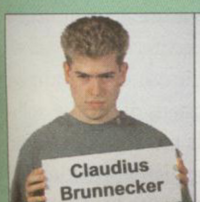
Kai Szewczick, Gelsenkirchen

Richard Wallner, Trostberg



Steckbrief

...damit Ihr Eure Pappenheimer besser einschätzen könnt – vor allem unsere persönlichen Spiele-Vorlieben.

Knastkamera	freut sich besonders auf dieses Spiel	persönlicher Favorit in diesem Heft	Größte Enttäuschung in diesem Heft	und sonst...
	**Super EF 2000,** weil ich auf der Buchmesse ein paar Missionen angespielt habe und mich auf den verbesserten Strategieteil freue	**Orion Burger,** damit dieses ebenfalls witzige und sehr gelungene Comic-Adventure nicht völlig unter der "Toonstruck"-Euphorie begraben wird	**Pinball Construction Kit,** weil 21st Century seit Jahren Flipper programmiert und trotzdem nur Shareware-Niveau zustande bekommt	...habe ich mich geärgert, daß wir für **"Creatures"** so wenig Platz hatten, da AL und Neuronale Netze zu den interessantesten Themen überhaupt gehören
Frank Heukemes 	**Fallout (G.U.R.P.S.),** weil es der Endzeit-Ersatz für die in den letzten Jahren fehlenden "Worlds Of Ultima"-Abenteuer sein könnte	**War Wind,** weil ich nicht gedacht hätte, daß in diesem Programm doch noch so viel Eigenständigkeit steckt	**Sherlock Holmes 2,** weil Sherlocks Scharfsinn von wachsweichen Rätseln und einer stumpfen Story beleidigt wird	...habe ich mit dem **Deadly-Games-**Editor die Verlagsräume zu einem Level verbraten. Die Gegner der Invasoren: Die Redaktion!
 	**Jagged Alliance 2,** weil die Sucht nicht zu unterdrücken ist und der zweite Teil sooo genial werden könnte	**C&C 2: Alarmstufe Rot,** weil Westwood endlich mal zeigt, wie ein richtiges Sequel auszusehen hat	**Spaceward Ho! 4,** weil man grafisch und akustisch heutzutage viel mehr machen kann und die fetzige Spielidee ein Make-up verdient hätte	...hasse ich es mittlerweile, von meinen Kollegen zur nächtlichen **Deadly Games** Schlacht gezwungen zu werden. Zwei Stunden Schlaf reichen halt nicht.
 	**Tomb Raider in der 3Dfx-Version,** weil damit erstmals eine 3D-Karte im PC so richtig Sinn macht	**Toonstruck,** weil es selbst das Dutzend Top-Spiele dieser Ausgabe noch ein klein wenig überragt	**Der Planer 2,** weil ich nicht kapiere, warum die deutsche Industrie nicht kapiert, daß sie sich mit solchem Schund ihr eigenes Grab schaufelt	...liege ich alle zwei Wochen vor lauter Lachen am Boden: dann gibt es wieder die neue **Computer Bild,** zweifelsfrei das kompetenteste Blatt momentan
 	**Unreal,** weil wir alle nach der Komplettindizierung des 3D-Shooter-Genres dringend neue Referenzen für unsere Artikel brauchen	**Toonstruck,** weil mit "Doc Brown"-Faktor plus "Day of the Tentacle"-Quotienten die Superhitrechnung wunderbar aufgeht	**Daggerfall,** weil es Bethesda nicht gelungen ist, trotz eines irrwitzig langen Betatests ein bugfreies Programm auf den Markt zu werfen	...ist mir Mikkls **NHL 97-** Frust (s. Meinungskasten) angesichts meiner aggressiven Kombination aus Checking und Alleingängen eine Genugtuung
 	**Monkey Island 3,** weil ich echt gespannt bin, wie sich der gute alte Guybrush gegen das geniale neue Toonstruck behaupten wird	**Privateer 2,** weil das Teil für die nächsten Monate mein Grundbedürfnis an SciFi deckt und alle StarTrek-Folgen überflüssig macht (fast)	**Der Planer 2,** weil ich schon kapiere, daß Michael nicht kapiert, daß die hiesigen Hersteller nix kapieren. Kapiert??	...nutze ich diese Gelegenheit hier und flehe Microsoft an: Bitte, bitte, überarbeitet dieses verdammte **DirectX** – so wie's jetzt ist, ist es nix!
 	**Rocket Jockey,** weil neue Ideen so selten geworden sind und der Ritt auf einem heißen Feuerstuhl viel verspricht und hoffentlich auch hält	**NATO Fighters,** weil aus ATF jetzt endlich das geworden ist, was ich schon immer vom legitimen Nachfolger zu U.S. Navy Fighters erwartet hatte	**C&C 2,** weil ich mir vom zweiten Teil mehr erwartet hatte, als nur einen besseren Aufguß. Besonders die DOS-Version hat mich enttäuscht.	...schließe ich mich Hartmut an, daß **Creatures** mehr Platz verdient hätte. Ich freue mich schon auf die ersten Züchter-Treffs im Internet.

PETER MO

Dungeon Keeper – sein

Bullfrogs Chef Peter Molyneux über seine Company, "Dungeon Keeper" und die ungewisse Zukunft


Brenda Garneau

Unsere US-Korrespondentin führt jeden Monat Interviews mit bekannten Persönlichkeiten der Computerspiel-Branche.



Dungeon Keeper: Die isometrische Perspektive nennt Peter "God-View"


Druid 2 (1987): Eine PC-Konvertierung des 64er-Spiels


Fusion (1988): Der erste "echte" Bullfrog-Titel

PP: Wie hast du es geschafft, 1989 als unbekannter Entwickler aus dem Nichts aufzutauchen, ein neues Spielgenre zu kreieren, drei Millionen Stück zu verkaufen, und neben bei noch eine Reihe von Auszeichnungen einzuheimsen?

Peter Molyneux: [Lacht] Ich muß zugeben, ich hatte viel Glück. Ich wußte nicht, daß ich ein neues Genre kreieren würde. Ich hatte wirklich keine Ahnung. Ich wollte damals nur genug Geld zum Leben verdienen. Und ich wollte damals schon genau diese Art von Simulation spielen, nur gab es sie Art noch nicht, also entwarf ich das erste Spiel für mich und natürlich auch für alle anderen.

PP: Das "Gott spielen" aus "Populous" scheint in gewisser Weise in jedem deiner Spiele vorzukommen. "Creation" paßt alleine vom Namen schon gut in die Reihe.

Peter: Die Geschichte mit "Creation" ist ganz witzig, bei Bullfrog hatten wir immer ein Spiel namens "Creation" in Entwicklung. "Populous" hieß ursprünglich mal "Creation", aber wir konnten diesen Namen damals nicht verwenden, weil sich schon jemand die Rechte dafür gesichert hatte. Das nächste Spiel hieß auch "Creation", das danach ebenso, und so ging es immer weiter und scheint immer noch weiterzugehen. Das Spiel hat sich zwar ständig verändert, doch das Thema "Gott spielen" erscheint tatsächlich immer wieder, im Endeffekt geht es aber in erster Linie um Macht. Ich möchte Spiele entwickeln, die es einem ermöglichen, Dinge zu vollbringen, die normalerweise nicht möglich wären. Außerdem sollten die Spiele scheinbar mit oder ohne den Spieler weiterlaufen. Bei "Populous" konntest du für 10 Minuten weggehen und deine Leute haben sich inzwischen etwas weiterentwickelt oder auch nicht, aber deine Anwesenheit war nicht unbedingt notwendig. Das gleiche gilt auch für "Powermonger", "Populous II", "Theme Park", in gewisser Weise sogar für "Magic Carpet" und insbesondere für unser neuestes Spiel "Dungeon Keeper". Mir liegen die virtuellen Welten, über die momentan jeder spricht, wirklich am Herzen. Ein Spiel das scheinbar eine wirklich existierende Welt kreiert, und wenn du auf diese Welt einwirkst, entwickelt sie sich in die eine oder andere Richtung, aber diese Welt existiert nicht wegen dir.

PP: Gottes Hand, die sich gelegentlich einmischt...

Peter: Stimmt genau. Diesen Ansatz kann man wirklich auf eine Vielzahl von Genres und Spielarten übertragen. "Syndicate" zum Beispiel, sieht auf den ersten Blick wie ein ganz gewöhnliches Shoot-em-Up aus, aber dann bemerkst du, daß es in einer voll funktionierenden und lebendigen Stadt spielt. Du siehst Personen, die völlig selbständig handeln, und das gilt natürlich auch für "Syndicate Wars". Du kannst dich zurücklehnen und Leute beobachten, die morgens in die Arbeit

LYNEUX letztes Spiel für EA?



fahren und abends zurückkommen. Diese Welt existiert bereits und du wirst ein Teil von ihr, sobald zu anfängst zu spielen.

PP: Hat dich bei den Spielen das Verhalten der künstlichen Intelligenz jemals überrascht? Geschah Unvorhergesehenes ?

Peter: Oh, das passiert ständig. Die erste künstliche Intelligenz damals bei "Populous" funktionierte anhand vorgegebener Zahlen, den sog. Tendenzen, die das Verhalten der Personen lenkt, aber nicht bestimmt. Man könnte es ein tendenziöses System nennen, im Gegensatz zu Systemen, die sich auf Regeln beschränken. In "Populous" wird jeder Person zu jedem Problem ein bestimmter Wert zugeordnet. Fragen wie "Soll ich die Welt erforschen?", "Soll ich zu Hause bleiben?", "Soll ich Nahrung suchen?", "Soll ich mir eine Heimat suchen?" werden so beantwortet. Das eigenartige ist nur, daß eine Kombination aus mehreren Tendenzen plötzlich ein Verhalten erzeugt, das ursprünglich nicht vorgesehen war. In "Populous" wurden die Leute scheinbar neugierig. Wenn du ein Stück Land verändert hast, zogen sie los, um es zu erforschen. Diese Funktion wurde nie einprogrammiert, sie entstand als Resultat der verschiedenen Tendenzen. Das trifft auch für "Dungeon Keeper" zu. Es gibt allerdings mehr als zehnmal so viele Tendenzen, jede Kreatur besitzt sehr viele davon. Das Gehör wird berücksichtigt, auf Furcht wurde besonderer Wert gelegt, einige der Figuren werden wirklich nervös. Durch die Kombination so vieler Werte ergeben sich überraschende Effekte. Man verschafft somit den Charakteren Eigenschaften, die eigentlich nicht vorgesehen waren.

PP: Zum Beispiel?

Peter: Die Kobolde in "Dungeon Keeper" gelten inzwischen als Feiglinge. Obwohl sie eigentlich nicht als Angsthasen programmiert wurden, zeigen sie mehr Interesse daran, sich den Magen vollzustopfen, als sich mit dem Helden zu prügeln. Also findet man sie natürlich eher an Stellen, wo es viel Nahrung gibt und weniger an Plätzen, wo gekämpft wird. Sie sehen außerdem ziemlich feige und verstohlen aus, aber dieses Verhalten wurde ihnen programmiertechnisch nie zugeteilt. Ich war davon ziemlich überrascht. Denn ob eine Figur gut programmiert wurde, sehe ich daran, ob die Tester während des Spiels mit ihr sprechen. Sie sagen zum Beispiel "da kommt einer dieser verdammten, feigen Kobolde, die sind völlig nutzlos", in diesem Moment weiß ich, der Aufbau dieses Charakters ist gelungen.

PP: Die virtuelle Welt ist für dich von besonderer Bedeutung, aber hast du dich jemals gefragt, ob du manchmal nicht zu weit gehst?



Dungeon Keeper: Die Ich-Perspektive



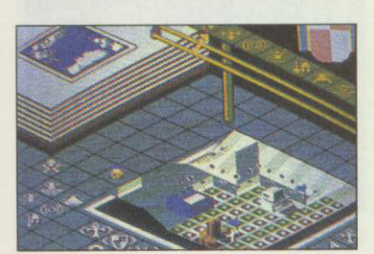
Creation: Wird es die hohen Erwartungen erfüllen?

Peter: Falls du dir die Entwicklung der (Bullfrog-) Spiele betrachtest, geht der Trend zu immer mehr Detailtreue. Es ist viel einfacher, ein komplette lebende, atmende Welt zu simulieren, weil man viele kleine Details übergehen kann. Du berücksichtigst nicht, ob Leute niesen, hungrig sind oder schlafen wollen, solche Kleinigkeiten werden einfach ignoriert. Diesbezüglich hatten wir es mit "Populous" sehr einfach. Bei "Powermonger" spielte es immer-

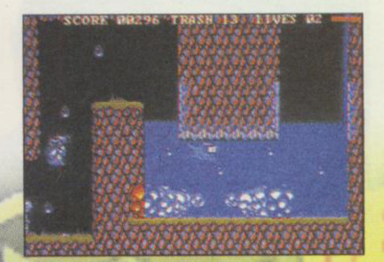
PETER MOLYNEUX



Peter Molyneux gründete 1987 zusammen mit Les Edgar die Spiele-Company Bullfrog, die später von Electronic Arts geschluckt wurde.



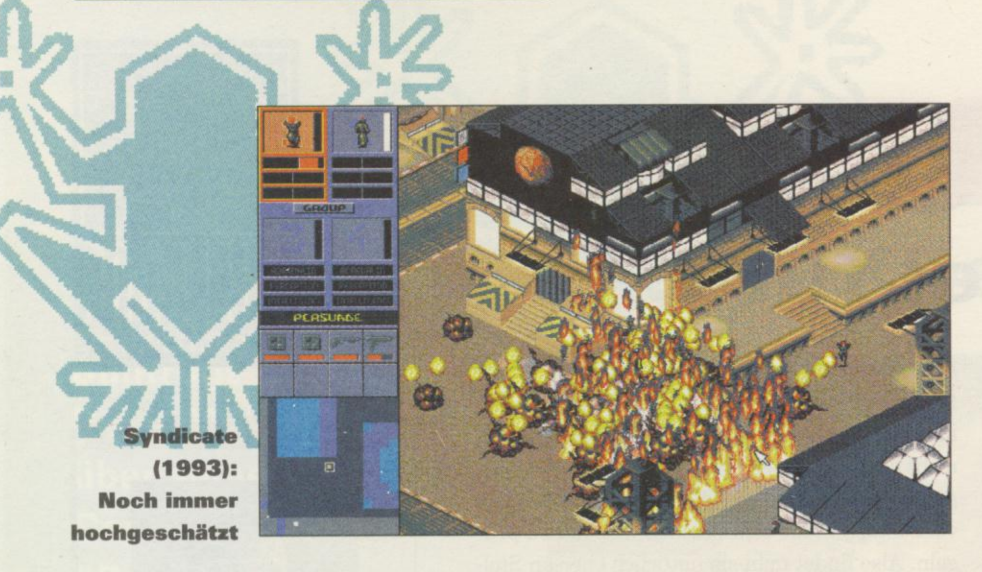
Populous (1989): Bullfrogs Rekordbrecher



Flood (1990): Quiffy mußte Sturmfluten bezwingen



Powermonger (1990): Vielseitige, jedoch halbausgegorene Strategie für Profis



Syndicate (1993): Noch immer hochgeschätzt

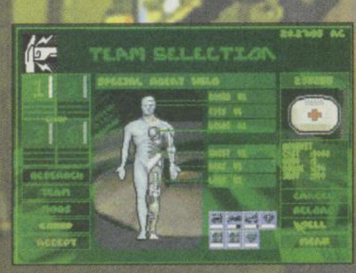
"Bei Dungeon Keeper geht die Detailverliebtheit fast schon ins Bizarre"



Populous 2 (1991)



Hi-Octane (1995)



Syndicate (1993)

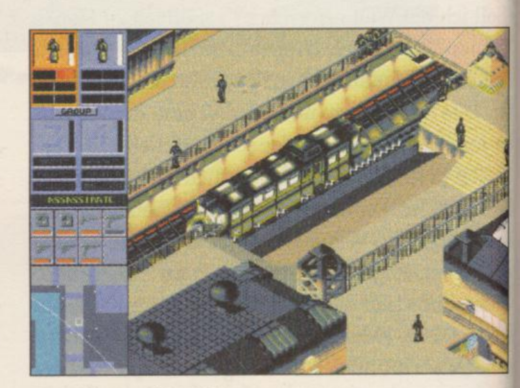
hin schon eine Rolle, woher die Nahrung kam und wie oft deine Leute sich ausruhen konnten. Bei "Syndicate" wurde die Tageszeit und der Ermüdungszustand deiner Figuren berücksichtigt. Jedesmal ging die Simulation also etwas mehr ins Detail, in "Theme Park" mußte man bereits über Einzelheiten wie Toiletten für Besucher und zu welcher Zeit man sie nach Hause schickte nachdenken. Bei "Dungeon Keeper" geht die Detailverliebtheit fast schon ins Bizarre. [lacht] Ich glaube, für mich wäre die ultimative Simulation die einer einzigen Person, nicht einer Gruppe. Ich denke, wir bewegen uns gerade in diese Richtung, aber es gibt noch viel zu tun, bevor so etwas realisiert wird.

PP: Wenn wir zu den Anfängen zurückkehren, wie entstand eigentlich der Name Bullfrog?

Peter: Ok [lacht]. Ich wünschte mir, es gäbe irgendeine wunderbare Geschichte, wie der Name Bullfrog entstand, dem ist leider nicht so. Ich und Les saßen in einem Pub und wir überlegten, wie wir die Firma nennen sollten. Der Pub machte bald zu, wir waren schon etwas angeheitert und so dachten wir, "Nennen wir sie Bullfrog". Der Gedanke dahinter war wohl folgender: Les und ich sind beide Sternzeichen Stier, daher also "Bull", und "Frogger" war ein bekanntes Spiel zu dieser Zeit. Sicher hätte niemand aus Marketinggründen einen Namen wie Bullfrog vorgeschlagen. Vielleicht hat der Name auch deshalb so gut funktioniert, weil er so häßlich klingt. Zu Beginn nannte uns jeder Bulldog, alles andere, nur nicht Bullfrog. Jetzt betont jeder, wie kreativ und einzigartig es war, einen Namen wie Bullfrog zu wählen. Das ist aber Unsinn, es geschah aus Verzweiflung und hatte mit Kreativität nichts zu tun. Ich entwerfe lieber zehn neue Spielideen als einen Firmennamen.

PP: Bis auf Electronic Arts hat euch in der Anfangsphase von Bullfrog so ziemlich jede Firma abgelehnt.

Peter: Stimmt. Wir entwickelten ein Spiel und riefen verschiedene Leute bei großen Firmen an und sie sagten "Ihr habt also ein Spiel, gut, was für eine Art Spiel ist es denn?" Es ist ein etwas ungewöhnliches Spiel. "Wirklich? Ist es ein Shoot-em-Up, ein Adventure?" Nichts davon. Viele Leute verstanden das Konzept und die Spielidee nicht. Sogar als wir es vorführten, verstanden sie es immer noch nicht. Sie sagten " Es wäre gut, wenn sich die kleinen Leute im Spiel gegenseitig abknallen würden". Schließlich stellte sich heraus, daß Electronic Arts gerade das europäische Büro aufbauen wollte und nur wenige Produkte zur Verfügung standen. Also nahmen sie unser Programm. Sie waren vom Erfolg genauso überrascht wie alle anderen. Sogar ich dachte nicht, es könnte so erfolgreich werden, bis uns die erste Zeitschrift besuchte. Sie hieß Ace und existiert mittlerweile nicht mehr. Damals lebte ich von der Hand in den Mund und heute lebe ich in einem großen Haus mit acht Schlafzimmern. Es ist überraschend, es macht Spaß, es ist das Beste, was mir passieren konnte. Ich fühle mich irgendwie wie ein Betrüger, denn eigentlich ist es nicht fair, daß Geld verdienen so



Syndicate (1993)

viel Spaß macht, aber ich hatte eine Menge Spaß, ich war sehr erfolgreich und habe sehr viel Geld verdient. Wo immer Gerechtigkeit auch herrührt, mir wurde sie in großen Portionen verabreicht.

PP: Erst kürzlich wurden zwei neue Spiele veröffentlicht, "Gene Wars" und "Syndicate Wars"...

Peter: "Gene Wars" ist das interessantere Projekt, weil es schon 1989 von zwei Amerikanern aus San Francisco begonnen wurde. Inspiriert von "Populous", entwickelten sie ein Spiel namens "Biosphere", das "Populous" sehr ähnlich war. Sie hatten ähnliche Probleme wie wir damals mit "Populous", denn sie boten es eine Reihe von Firmen an, und wegen der großen Ähnlichkeit zu "Populous" wurde es überall abgelehnt. Schließlich wurde es von Electronic Arts gekauft. Nach einigen Verzögerungen ließen sie das Spiel jedoch fallen und Maxis übernahm die Rechte. Nach weiteren Verzögerungen ließ Maxis das Spiel fallen und es ging zurück an Electronic

Arts. Nachdem EA das Spiel wieder freigab, sicherte sich Bullfrog die Rechte. Schon als ich es zum ersten Mal sah, gefiel mir das Konzept. Du züchtest verschiedene Kreaturen für verschiedene Aufgaben, um eine Kolonie aufzubauen oder andere Kolonien anzugreifen. Über die Jahre hat sich ein Projekt, das ursprünglich sehr wie "Populous" aussah, bis zu dem ziemlich einzigartigen Spiel entwickelt, das es heute ist. Ich bin mit dem Konzept sehr zufrieden. Es wurde vor kurzem veröffentlicht und erhielt bei uns ausgezeichnete Testberichte.

PP: Du hattest eine lange Reihe von Erfolgen. Denkst du jemals darüber nach, daß es einmal zu Ende sein könnte, daß du vielleicht einen Flop landest oder dir die guten Ideen ausgehen?

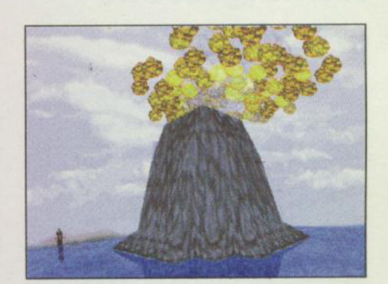
Peter: An diese Möglichkeit glaub ich nicht. Es scheint mir durchaus möglich, daß mir plötzlich keine guten Ideen mehr kommen. Momentan gibt es noch zehn bis 15 Ideen, die ich noch nicht realisiert habe, die ich also zuerst mal abarbeiten muß. Planmäßig zu arbeiten, ist der einzige Punkt, weswegen wir ständig kritisiert werden. Ich gestehe auch, daß das meine geheime Schwäche ist.

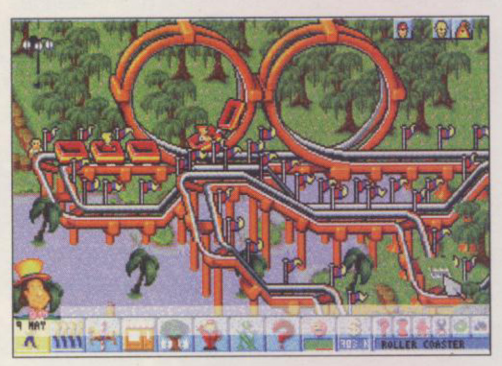
PP: Das passiert in diesem Business doch ständig. Die Leute wollen nur noch wissen, wann ein Spiel fertig sein wird.

Peter: Ich glaube, es ist unmöglich, diese Frage zu beantworten, denn welche Faktoren machen ein gutes Spiel aus? Wenn du ein Spiel den Testern überläßt und es gefällt ihnen nicht, dann weißt du, daß es noch nicht veröffentlicht werden darf. Falls sie das Spiel wirklich begeistert und sie um 8, 9 oder 19 Uhr abends immer noch arbeiten, obwohl es nicht nötig wäre, heißt das, daß das Spiel wirklich veröffentlichungswürdig ist. Von dieser Seite betrachtet, liegen die Dinge ganz einfach. Du mußt dich allerdings auch hinsetzen und deine eigenen Spiele spielen, und glaube mir, nicht genügend Leute in diesem Business tun dies. Ich dagegen setze mich hin, und falls mich ein Spiel langweilt, weiß ich genau, ich darf es nicht veröffentlichen. Erst, wenn es mich und natürlich auch andere Leute restlos begeistert, ist das Produkt fertig. Aus diesem Grund verspätet sich dann ein Spiel wie "Syndicate Wars" eben um ein Jahr. Und aus diesem Grund verspätet sich auch "Dungeon Keeper" um ein Jahr, denn es spielt sich einfach noch nicht so, wie ich es mir wünsche. Es wäre ein großer Fehler, das Spiel zu veröffentlichen, wenn ich mit der Spielbarkeit noch nicht zufrieden bin. Dieses Business ist schon fast 20 Jahre alt und es überrascht mich immer wieder, daß ständig die gleichen Fehler wiederholt werden. Viele denken daß es genügt, wenn ein Produkt grafisch ansprechend aussieht, um einen Hit zu garantieren. Das stimmt aber nicht. Ein Spiel muß gut aussehen und sich gut spielen lassen und die Leute lange Zeit fesseln und nicht nur eineinhalb Stunden lang amüsieren. Es muß sie dermaßen fesseln, daß sie nicht einmal mehr ausgehen wollen. Das Spiel soll ihnen mehr Vergnügen bereiten als fernsehen oder Musik hören.

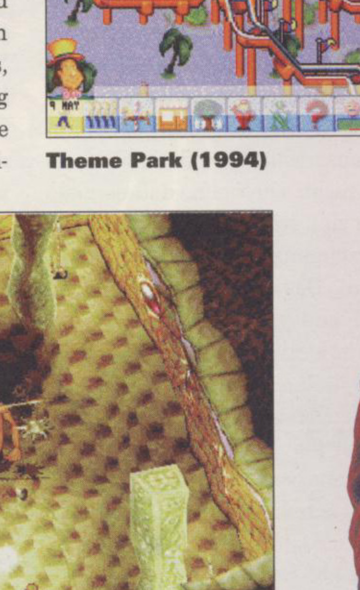

Theme Park (1994)


Magic Carpet (1994)


Magic Carpet (1994)

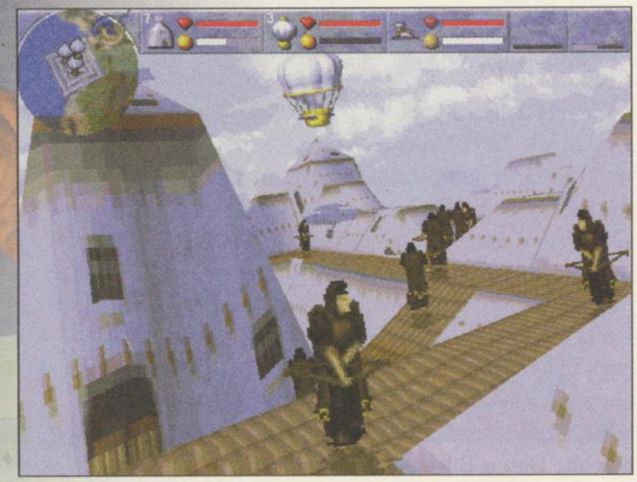


Theme Park (1994)


Dungeon Keeper







Magic Carpet (1994): Bogenschützen verteidigen die Burg

"Es gibt keinen Industriezweig, der irgendetwas termingerecht produziert"



Magic Carpet 2 (1995)



Gene Wars (1996)



Gene Wars (1996)

PP: Vor einiger Zeit sprach ich mit Richard Garriott und er gestand, daß er "Ultima 8" frühzeitig veröffentlichen mußte. Mehr Entwicklungszeit hätte dem Spiel sicher gut getan.

Peter: Es ist eine schwierige Situation. Ich versuche immer klarzustellen, daß das Spiel sich "x"-mal verkaufen wird, falls man es jetzt veröffentlicht, aber das man "y" Kopien an den Mann bringt, wenn man noch etwas wartet. Solange "y" das doppelte von "x" ist, stimmen alle zu. In einer perfekten Welt könnten wir uns zusammensetzen und uns sagen " es dauert genau 365 Tage, um etwas fertigzustellen, keinen Tag mehr oder weniger". Aber es gibt keinen, und so rechtfertige ich mich immer, es gibt keinen Industriezweig, auch außerhalb der Computerbranche, der irgendetwas absolut termingerecht produziert, der immer pünktlich ist, so etwas ist unmöglich, speziell im bezug auf kreative Dinge. Wenn du dich zum ersten Mal kreativ betätigst, hast du eine bestimmte Idee im Kopf. Du weißt nicht, wie lange es dauert, diese Idee auszuarbeiten. Während du sie ausarbeitest, weißt du nicht, ob sie gut ist oder nicht. Du weißt, daß es viele Lücken zu füllen gibt. Ich kann mich hinsetzen und voller Überzeugung erklären, daß es ein Jahr dauern wird. Das Jahr vergeht und ich spiele das Spiel und es paßt etwas nicht, dann kann es im schlimmsten Fall noch ein Jahr dauern, vielleicht auch nur ein paar Wochen. Ich glaube der Druck ist da, aber man versteht, daß das Gameplay entscheidend ist und übt sich in Geduld.

PP: Es wird spekuliert, daß du Electronic Arts verlassen könntest...

Peter: Ich überdenke gegenwärtig meine Position. Das ganze ist offensichtlich ein sehr brisantes Thema. Im Augenblick konzentriere ich mich darauf, "Dungeon Keeper" fertigzustellen, sobald dies geschehen ist, besteht tatsächlich die Möglichkeit, daß ich gehen werde.

PP: Hast du schon Pläne für die Zukunft?

Peter: Ich werde meine eigene Firma gründen, die voraussichtlich "Mask Studios" heißen wird. Ich möchte eine Gruppe von 20 Leuten zusammenstellen. Dies ist allerdings noch Zukunftsmusik, zumindest, solange "Dungeon Keeper" noch nicht fertig ist.

PP: Laß uns über "Dungeon Keeper" reden. Ich hatte kürzlich ein Gespräch mit Gary Gygax, dem Vater aller Rollenspiele, es ist ein sehr altes Genre, dem du einen neuen Ansatz mitgibst...

Peter: Gary Gygax, wirklich? Das muß ein tolles Interview gewesen sein. Dieses Konzept hat Bücher, Filme, sogar ganze Leben inspiriert. Jedes Kind weiß, was Hitpoints, Ausdauer und Geschicklichkeit bedeuten.

PP: Das Gespräch war wirklich interessant. Ich arbeitete an "Wizardry" seit Beginn der Serie mit, an "D&D" seit den frühen Achtzigern, schon von daher war es für mich ein Erlebnis Gary zu treffen.

Peter: "Wizardry"? Also bist du mitverantwortlich für meine Computerspielkarriere. "Wizardry I" war das erste Computerspiel, das ich ernsthaft und mit Ausdauer spielte, es hat mein ganzes Leben verändert. Davor fand ich Computerspiele auch schon interessant, immerhin stahl ich meiner Großmutter das Geld für mein erstes "Pong"-Gerät. Ich war schon besessen, aber noch nicht auf diese Art. Als ich anfing, "Wizardry" zu spielen, dachte ich mir, diese Art von Welten will ich auch entwerfen. Ich glaube, die früheren "Wizardry"-Spiele waren besser als alles, was es heute in diesem Sektor gibt, denn sie waren wie ein Hörspiel, sie überließen es deiner Phantasie, die Lücken zu füllen. Ich war so besessen, daß ich um 2 Uhr morgens 240 Kilometer fuhr, um eine neue Kopie des Spiels zu besorgen, nachdem mein alter Apple IIe eine der Disketten überschrieben hatte.



Dungeon Keeper: Ein Granthog sucht sein Opfer

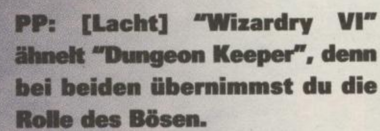
SIND SIE DER SPITZEN-PILOT,
FÜR DEN ES SICH ZU
STERBEN LOHNT?

SURFACE
TENSION

PC CD ROM

COMPRO GAMES

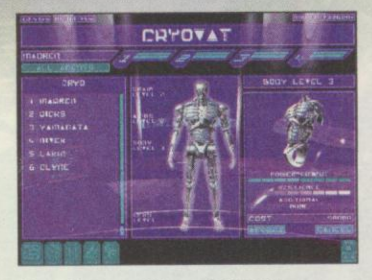
GAMETEK



"Unser Business hatte nie Zeit zum Luft holen"



Syndicate Wars (1996)



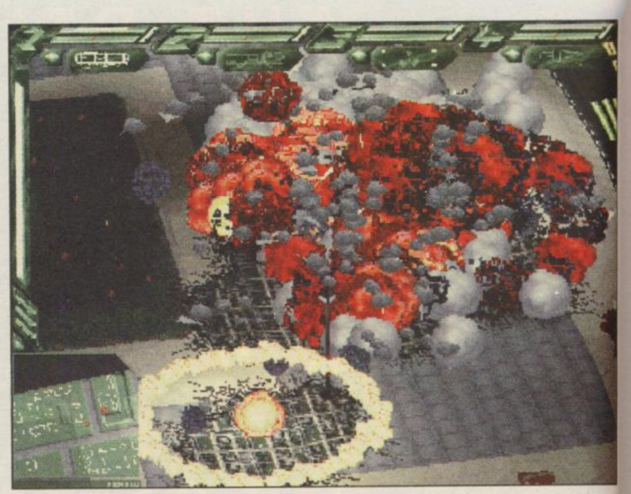
Syndicate Wars (1996)



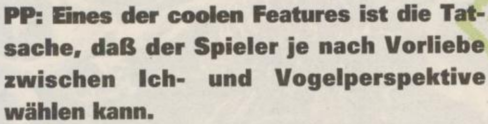
Theme Hospital

PP: [Lacht] "Wizardry VI" ähnelt "Dungeon Keeper", denn bei beiden übernimmst du die Rolle des Bösen.

Peter: Ich war immer der Meinung, daß die bösen Charaktere in Rollenspielen immer ziemlich schlecht abschnitten. Man wußte nie viel über sie, sie waren immer von Grund auf schlecht und deshalb war es klar, daß sie vernichtet werden mußten – Ende der Geschichte. Aber eigentlich kann das Leben für so eine böse Figur auch kein Zuckerschlecken sein. Überleg mal, du bist für dieses riesige Verlies verantwortlich, mit all den verschiedenen Kreaturen und mußt ständig böse sein, hört sich schrecklich an. So entstand ursprünglich die Idee. Dazu kommen natürlich alle traditionellen Rollenspielattribute. Du kannst Türen einbauen und Fallen legen, z.B. Feuerballfallen, Fallgruben mit Spießen darin und riesige Felsen, die durch die Verliese rollen.



Syndicate Wars (1996): Gewaltige Detonationen



PP: Eines der coolen Features ist die Tatsache, daß der Spieler je nach Vorliebe zwischen Ich- und Vogelperspektive wählen kann.

Peter: Du kannst entweder die "gottähnliche" Perspektive wählen, bei der du buchstäblich... Vom Design her war das große Problem bei "Dungeon Keeper", daß so viele Dinge machbar sein sollten, und es sehr schwer ist, diese den Figuren auf möglichst einfache Art mitzuteilen. In der Vogelperspektive steuerst du die Kreaturen nicht direkt, du sagst also nicht " du gehst hierhin und du gehst dahin". Du kannst aber individuelle Kreaturen aufnehmen. Nehmen wir mal eine Bibliothek, für die ich einen Magier benötige, der dort einen Zauberspruch untersuchen soll. Ich kann einen Magier aufnehmen, der irgendwo im Verlies rumspaziert, bezahle ihn und trage ihn in die Bibliothek, wo er seine Forschungen beginnt. In der Vogelperspektive geschieht alles indirekt. Du kannst aber auch sagen "ich will mein Verlies nicht vergrößern und dämliche Kreaturen managen, ich wäre viel lieber eine meiner Kreaturen und sammle eine Armee um mich." Also kannst du jede der Kreaturen übernehmen und dir in der Ich-Perspektive ein Armee zusammenstellen, indem du andere Figuren im Verlies aufsammelst. Dann marschierst du zum Schloß der Guten und haust alles kurz und klein.

PP: Warum werden soviele alte Ideen immer wieder aufgewärmt, obwohl wir noch eine relativ junge Industrie sind?

Peter: Ich glaube, man kann unsere Industrie mit keiner anderen vergleichen. Viele behaupten, die Computerspielbranche ist heute so, wie die Film- oder Musikbranche früher einmal war, wobei ich überhaupt nicht zustimmen kann. Unsere Industrie hatte nie Zeit zum Luft holen, sobald wir uns an ein Gerät oder eine neue Hardware gewöhnt haben, kommt etwas Neues nach. Und jedesmal, wenn etwas Neues kommt, wird schon wieder über etwas anderes, Neues gesprochen. Nachdem ständig neue Hardware zur Verfügung steht, veröffentlichen wir die alten Spiele für die neue Hardware immer wieder, denn für das neue Gerät gibt es noch kein gutes Actionspiel oder Sportspiel oder Adventure. Deshalb bleibt kaum Zeit für Originalität.

Viele Entwickler interessieren sich mehr für Neuigkeiten über das Nintendo 64, als sich Gedanken zu machen, welche neuen Spielideen sie für andere Plattformen entwerfen könnten. Auf der anderen Seite ist unsere Aufgabe als Spieledesigner und Entwickler extrem kompliziert und schwierig. Es ist keine Wissenschaft und man will es auch keine Kunst nennen, niemand weiß genau, was es wirklich ist. Erst jetzt nähern wir uns in der Entwicklung langsam einem Stadium, das für die Zukunft einige äußerst vielversprechende Konzepte mit sich bringt.

Brenda Garneau/fh





Theme Hospital: Die mit "Theme Park" eröffnete Serie wird fortgesetzt

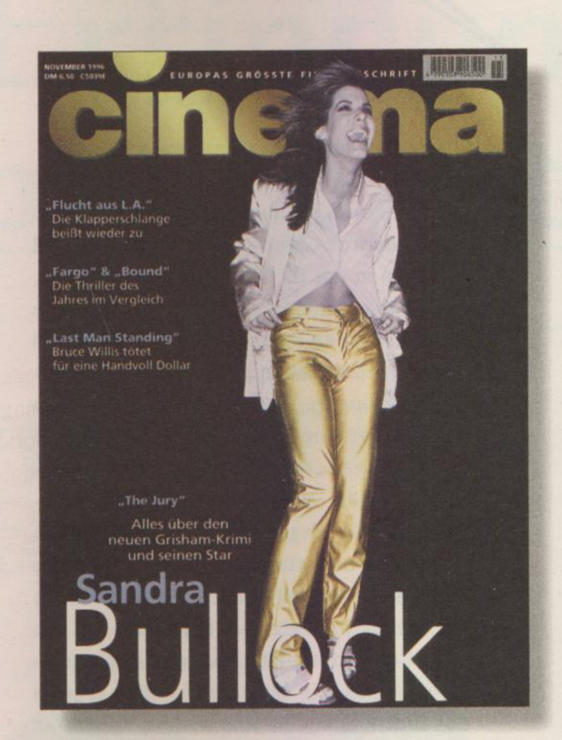
Spannung ohne Ende



Biestig

Aufs Kreuz gelegt

werden in dem Thriller **„Bound – Gefesselt“** nur die Männer: Jennifer Tilly und Gina Gershon spielen ein lesbisches Pärchen, das der Mafia auf höchst raffinierte Weise eine erkleckliche Summe abluchst



Traumfrau

trifft Traummann. Sandra Bullock, Hollywoods heißer Shooting-Star, und Matthew McConaughey, Hollywoods heiß gehandelter Newcomer, sind das Traumpaar in der jüngsten Grisham-Verfilmung **„Die Jury“.** Alles über den neuen Thriller von Erfolgs-Regisseur Joel Schumacher („Batmans Rückkehr“) und seine beiden Hauptdarsteller



Brutal

Doppeltes Spiel

treibt Bruce Willis in dem Gangster-Drama **„Last Man Standing“** von Walter Hill. Der Film basiert ebenso auf dem Kurosawa-Klassiker „Yojimbo – Der Leibwächter“ wie zuvor schon der Eastwood-Western „Für eine Handvoll Dollar“



Bissig

Keine Gnade

kennt Kurt Russell im Actionreißer **„Flucht aus L.A.“**. 15 Jahre ließ sich John Carpenter Zeit, bis er das Sequel zu seinem Hit „Die Klapperschlange“ drehte. Anlaß genug, den Kultregisseur, seinen neuen Film und sein Gesamtwerk genau unter die Lupe zu nehmen



Das Entertainment-Magazin
Jetzt am Kiosk



In der Verlagsgruppe Milchstraße erscheinen außerdem:







Power Post

Peter Steinlechner

Diesmal haben wir einen kleinen Diskussions-Schwerpunkt zum Thema „Multiplayer“ – vielen Dank für die guten und argumentativen Zuschriften!

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion Power Play
Kennwort: Power-Post
Postfach 1304
85531 Haar bei München

Online: CompuServe–Teilnehmer schreiben an die Adresse

75162,405

Die Mitglieder anderer Online-Dienste wie z.B. Internet oder T-Online schicken ihre Post an

75162.405@compuserve.com

Wichtig: Aus CompuServe heraus müssen die Zahlen durch ein Komma, bei allen anderen Diensten durch einen Punkt getrennt sein! Weil diese E-Mail-Adresse momentan nicht nur für Leserbriefe vorgesehen ist, schreibt bitte in die "Betreff"-Zeile das Wort **Leserbrief.**

Solo vs. Multi

(In Power Play 11/96 ging es unter der Überschrift „Multiplayer“ um Netzwerkspiele)

Und nun muß ich noch mal meinen Senf zu der Zuschrift „Multiplayer“ von Michael Spinnen in der PP 11/96 geben: Ich finde, man sollte einem Spiel keinerlei Abzüge geben, weil es nur im Multiplayermodus gut ist. Dazu gibt es ja zwei unterschiedliche Wertungen. Wenn sich die Wertungen stark voneinander unterscheiden, wäre es im Falle eines „Volltreffers“ vielleicht angebracht, einen „Volltreffer Multiplayer“ einzuführen. Da ich persönlich keinen zweiten Computer und auch kein Netzwerk habe, komme ich nur selten dazu, Spiele zu zweit zu spielen, im Netzwerk eigentlich nie. Ich liebe Computerspiele aus genau dem gleichen Grund wie Michael, nämlich wegen des Eintauchens in eine andere Welt. Das Tolle an Multiplayer-Spielen ist, daß man mit einem Freund in diese Welt eintauchen kann.
Sebastian Simmer, eMail

Wenn ein Test schon damit beginnt, daß Ihr in der Redaktion soo tollen Spaß damit hattet, lese ich ihn erst gar nicht so richtig durch. Das ergibt nämlich den Eindruck, daß es für mich als Solospieler gar keinen Spaß macht. Wie viele haben denn ein Netzwerk? Natürlich würde ich liebend gerne Rollenspiele über das Internet spielen, aber bei täglichen Sessions hätte ich das Programm bei den heutigen Telefonkosten dann wohl ungefähr fünfmal neu gekauft, und das ist nicht Sinn der Sache. Ihr könnt ja kurz darauf hinweisen, aber im Moment ist es nervend, immer wieder das Gleiche zu lesen.
Nicole Kreitz, eMail

Ich meine, man sollte Spiele etwas billiger machen und die Netzwerkfunktionen als Add-On für 10-20 Mark verkaufen. Trotz Modem und Computer habe ich noch nie über ein Netzwerk, egal welcher Art, gespielt. Ich meine: Wer hat schon den Nerv, sich einmal alle 1-2 Wochen mit Freunden irgendwo zu treffen und ein Netzwerk aufzubauen? Oder sich mit der Internet-Konfiguration herumzuschlagen, nur damit hinterher doch nichts geht, oder viel zu langsam. Ein kleines Modemspiel ist da schon eher möglich. Wenn man natürlich in einer Firma mit Netz arbeitet, wie Ihr in der Redaktion, kann man ja mal in der Mittagspause spielen.
Jan Varwig, eMail

Das meiste in bezug auf Multiplayer brauche ich zwar nicht, befürworte es aber. Da bereits die zweite Generation Computernutzer heranwächst, kann ich mir sehr gut vorstellen, daß es schon bald etliche Haushalte geben wird, in denen mehrere Computer stehen. Die werden dann sinnvollerweise vernetzt. Was ich allerdings für eine neue Art des doppelt und dreifach Kassierens halte, ist das Gerede über die tollen Internetspiele. Das hört sich relativ verlockend an, ist aber wohl nur in den USA vorstellbar, weil dort online gehende Menschen bei weitem nicht so abgezockt werden wie hier. Wenn die Leute einen Hunderter für das Spiel, einen oder mehrere an die Telekom und dann nochmal Servernutzungsgebühren an die Firmen abdrücken, wird wohl die anfängliche Begeisterung zurückgehen. Damit es doch anders kommt, müssen erst die Telefongebühren weit runter und die Datentransferrate weit rauf!
Ralf Lobstedt, eMail

Für mich ist der Netzwerkmodus das einzige Kaufkriterium bei einem Spiel. Ein menschlicher Gegner oder – noch besser – ein menschlicher Partner, ist bei Spielen wie „Jagged Alliance“, „Command & Conquer“, „Z“ oder „Warcraft II“ wesentlich interessanter, aber auch berechen- und beeinflußbarer als eine künstliche Intelligenz: Gerade die Kommunikation während der Partien macht für mich einen Hauptreiz daran aus.
Pelle Vehreschild, eMail

Der Mehrspielermodus wird eindeutig überbewertet. Bei Echtzeitstrategiespielen bevorzuge ich eine gut durchdesignte Kampagne mit stetig steigendem Schwierigkeitsgrad. Im Netz verliert das ganze sehr schnell an Reiz, nicht zuletzt wegen der fehlenden kleinen Scharmützel, bei denen der Computer seine Einheiten verheizt, um den

Spieler auf Trab zu halten. Auf Runden basierende Strategicals haben den Nachteil, daß man ewig warten muß, bis der menschliche Gegenspieler seine Runde beendet hat, was der Computer in Windeseile erledigt (z.B. bei „Empire"). Meines Erachtens sind eine flexible, hochgezüchtete KI, die nach den Bedürfnissen des Spielers gestaltet ist und intelligente Random-Funktionen (für Karten, Ereignisse oder sogar ganze Kampagnen) nötig, um den Solospieler auch langfristig an ein Programm zu fesseln. DANIEL HAUSIG, HANNOVER

Ich bezweifle, daß selbst ein minimaler Prozentsatz von PC-Spielern die Möglichkeit hat, zu Hause ein Netz mit bis zu 16 Mitspielern aufzubauen. Alle Mitspieler müßten sich eine entsprechende Karte kaufen, ihre Rechner total umkonfigurieren und ihre Computer, um auch ja alle eingesetzten finanziellen Ausgaben voll auszunutzen, jedes Wochenende zu einem gemeinsamen Treffpunkt schleppen. Für mich steht bei Computerspielen immer im Vordergrund, die Maschine zu besiegen, ganz nach dem Motto „Der Mensch ist Herr über die Maschine". Natürlich weiß ich, daß alle Spiele dem vorgegebenen Algorithmus eines Menschen folgen, sei es der Designer oder der Programmierer. Kurz gesagt, ich finde diesen hypermegagalaktischen Hype um den Mehrspielermodus richtig schlecht – dann schon lieber ein Brettspiel oder eine gute Partie „Das Schwarze Auge".

DIRK HOLLWEG, EMAIL

Solo- vs. Multiplayer: Die Menge an Zuschriften zum Thema „Netzwerk" hat uns etwas überrascht, die Materie brennt offenbar aktuell auf den Nägeln. Um wenigstens die wichtigsten Argumente abdrucken zu können, bleibt diesmal für alles andere ein bißchen weniger Platz – was liegengeblieben ist, wird nächsten Monat nachgeholt (wir warten aber trotzdem auf neue Post!).

Die hier vorgestellten Zuschriften sind einigermaßen repräsentativ und spiegeln hoffentlich möglichst genau die allgmeine Meinungslage wieder. Einen ausführlichen Kommentar erspare ich mir diesmal, schließlich sind die abgedruckten Zuschriften schon kontrovers genug. Nur eines: Die Zahl derjenigen, die sehr viel Wert auf einen guten Solomodus legen, war insgesamt verblüffend hoch – auch unter den Schreibern mit eMail-Addresse. Vielleicht sollten sich die Hersteller doch mal ein paar Gedanken zu dem Problem machen...



ATF: Ein demnächst erhältlicher Patch löst hoffentlich alle Probleme

Deutsches Update

Electronic Arts (Jane's/Origin) verkauft bekanntlich eine deutsche Version ihres „ATF". Da die Originalversion Fehler (z.B. Probleme mit meiner Matrox Millennium-Karte) hat, gibt es einen Patch dafür. Dieser ist aber nur für die englische Version verfügbar. Auf meine Anfrage beim Origin-Support und bei EA teilte man mir mit, ein deutscher (und übrigens auch französischer) Patch sei zwar nicht in Planung, aber dann in der Erweiterung „NATO-Fighters" inbegriffen. Die muß man aber kaufen (kommt mir irgendwie bekannt vor: „Need for Speed – Special Edition" läßt grüßen). Auch meine Anfrage bei EA, mir doch die deutsche Version gegen eine englische zu tauschen, wurde einfach nicht beantwortet. Was haltet denn Ihr davon? Ich auf jeden Fall finde solches Verhalten absolut kundenfeindlich und fühle mich von EA ziemlich vera...t. PATRICK SIMMEN, EMAIL

Patches für deutschsprachige Versionen gibt's oft nur bei den ganz dicken Bugs, und auch dann nur für die sehr gut verkauften Programme – und da wundern sich die hiesigen Vertretungen der amerikanischen und englischen Spielehäuser, daß die Kundschaft lieber importierte Ware kauft. Allerdings sollte man der Fairneß halber darauf hinweisen, daß Electronic Arts nicht der einzige Übeltäter ist, die meisten anderen Firmen verhalten sich genauso.

Vom deutschen EA-Pressesprecher Florian Stangl bekamen wir folgendes Statement zum konkreten Fall: Der auf der "NATO Fighters"-CD enthaltene deutsche Patch wird auch separat zu haben sein. Entweder über den EA-Support (Tel. 02408/940555), per Internet/Online-Diensten oder auf unserer Heft-CD. Im übrigen hat EA das Problem inzwischen auch erkannt und wird deutsche Updates viel schneller bereitstellen.

Erscheinungstermin

Sobald ich einen Test lese der mir zusagt, rufe ich sofort meinen Softwarehändler an und frage nach dem Spiel. Zu 98 % werden die Anfragen genervt abgeschmettert, da die Programme erst einen Monat später erscheinen und mein Händler diese Anfragen schon etliche Male beantwortet hat. Mir ist völlig klar, daß die Termineverschieberei nicht in Eurem Sinn ist und Ihr keinen Einfluß darauf habt. Jedoch vermute ich, daß Euch zum testen oft Betaversionen vorliegen. Ihr solltet wenigstens darauf hinweisen. Ihr habt in jedem Falle eine bessere Connection zu den Firmen als ich oder der Softwareladen an der Ecke, um solche Infos zu bekommen. Vielleicht könnt Ihr in Eurem sehr gut angeordneten Wertungskasten ein Feld opfern, in dem steht, was für eine Testversion vorlag oder, falls bekannt, wenigstens den frühesten Erscheinungstermin.

AARNE JUNGERBERG, AACHEN

Wie alle anderen Spielemagazine müssen auch wir teilweise Betaversionen testen. Eine Zeitschrift wie Power Play hat einen ziemlichen Vorlauf, bevor sie am Kiosk liegt oder den Abonnenten zugestellt wird: Layout, Druck, Auslieferung – das alles dauert ganz schön lange. Wir versuchen einigermaßen so zu planen, daß etwa beim Erscheinen des Heftes auch das Programm frisch beim Softwarehändler eintrifft. Daran haben übrigens auch die Hersteller ein Interesse und geben uns ihre neuesten Werke ungefähr dann zum Test, wenn zu erwarten ist, daß diese Planungen einigermaßen hinhauen. Daß das nicht immer klappt, tut uns leid, liegt bei Softwareprogrammen aber in der Natur der Sache.

In dem Zusammenhang: Wir testen zwar teilweise Beta-Versionen, allerdings kommt das seltener vor, als viele Leser das offenbar vermuten. Einen Großteil der Spiele bekommen wir sogar in der Originalverpackung. Aber auch, wenn wir Beta-Versionen testen, dann unterscheiden sie sich inzwischen fast nicht mehr von der Verkaufsversion: Meist fehlen nur Kleinigkeiten wie beispielsweise ein deutschsprachiges Installationsprogramm oder einige der exotischeren Soundkartentreiber. Die Hersteller fürchten mittlerweile, daß ein unausgereiftes und absturzfreudiges Testmuster zu schlechteren Wertungen führt und überlassen uns deshalb schon aus eigenem Interesse meist sehr stabile Versionen.



MESSE MÜNCHEN INTERNATIONAL
HANDMADE MÜNCHEN
KOMMEN & KAUFEN
bits & fun ´96
http://www.bitsandfun.de
2. INFO- UND VERKAUFSSHOW FÜR COMPUTER UND CONSUMER ELECTRONICS
MÜNCHEN-M,O,C, 22.–24.11.1996
LILIENTHALALLEE 40 • TEL.: 089/5107-304 • FAX: 089/5107-429 • TÄGLICH 10.00 – 18.00 UHR • EINTRITT DM 12,–
KARTENVORVERKAUF: ÜBERALL WO ES MVV-KARTEN GIBT. IM PREIS ENTHALTEN IST EINE MVV-TAGESKARTE.

Ist hier irgendwer abergläubisch? Wir jedenfalls nicht. Da es gegen Jahresende wieder Material ohne Ende gibt, schieben wir eine zusätzliche Ausgabe dazwischen: Power Play Nummer 13 in diesem Jahr.

Joystick-Vergleich

Für Ausgabe 12 bereits angekündigt, dann auf die 13 verschoben: Sascha hat einen Sack voller Eingabegeräte auf Biegen und Brechen getestet.

Computerspiel brutal

Kein Thema für jede Ausgabe, aber ein heißes Eisen für die 13: Wir setzen uns mit dem Gewaltphänomen in Computerspielen, mit Jugendschutzaspekten und mit der gängigen Indizierungspraxis in Deutschland auseinander. Ein heißes Eisen nicht nur für Computerspieler!

Außerdem gibt´s einen dicken Schwerpunkt über Spielen im Netz, jede Menge Tips und Tests für Weihnachten sowie den traditionellen Jahresinhalt.

13/96

erscheint am **20. November**

IMPRESSUM

Chefredakteur: Hartmut Ulrich (hu), verantw.
Chefin vom Dienst: Thea Ziebarth (dz)
Leitender Redakteur: Frank Heukemes (fh)
Redaktion: Knut Gollert (kn), Michael Galuschka (mg), Ulrich Smidt (us), Peter Steinlechner (ste)
CD-Redaktion: Knut Gollert (kn)
Mitarbeiter dieser Ausgabe: Claudius Brunnecker (bru), Sascha Gliss (sg), Thomas Ziebarth

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs und/oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Online: Michael Vondung (CIS), Michael Stauber (T-Online)
Redaktionsassistenz: Catharina Brieden
Telefon-Hardware-Hotline: Thomas Ziebarth
Jeden Sonntag von 11.00 Uhr bis 15.00 Uhr
Tel.: 089/162675
So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/4613-289, Telefax: 089/4613-5046

Layout & DTP: Katja Milles, Conny Pflanzer, Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Roland Müller
Titel-Artwork: Software 2000

Anzeigenleitung: Thomas Neumann (333)
Anzeigenverkaufsleitung: Carolin Gluth (305)
Anzeigenmarketing: Natalie Regnault (313)
Markenartikel-Anzeigen, Nielsen 2: VMS – Verlags-Media-Service Düsseldorf, Heribert Unterfeld GmbH, Benrodestr. 45, 40597 Düsseldorf, Tel.: 0211/71304-05, Fax: 0211/714650
Markenartikel-Anzeigen, Nielsen 3b + 4: HBM Medienservice Braukhaus, Verlagsservice , Margaretenstr. 49, 82175 Krailling, Tel.: 089/89930047, Fax: 089/89930049
Anzeigenverwaltung und Disposition: Anja Böhl (233)
Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 8 vom 1. Januar 1996
So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 089/4613-962, Fax: 089/4613-789
Int. Account Manager: Michelle Berner (360)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London
Tel.: 0044-181340-5058, Fax.: 0044-181341-9602
USA: M & T International Marketing, San Mateo
Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739
Holland: Insight Media, Laren
Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572
Korea: Young Media Inc. Seoul
Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Japan: Accot Corp., Tokio
Tel.: 0081-3-3800-3229, Fax 0081-3-3927-8261

Vertriebsleitung: Benno Gaab
Bestell- und Abonnement-Service:
Power Play Aboservice: Postfach 1163, 74168 Neckarsulm, Tel: 07132/959-242, Fax: 07132/959-244
Österreich: DSB Aboservice GmbH
Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel: 0662/643866
Schweiz: Aboverwaltung AG
Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel: 064/519131
Einzelheftbestellung In- und Ausland: Erdem Development, Stroblstr. 12b, 84478 Waldkraiburg, Tel.: 08638/9670-0, Fax: 08638/9670-55
Preise: Power Play: Einzelheft 7,80 Mark; Jahresabonnement (12 Ausgaben): Inland: 82,80 Mark; Ausland: 106,80 Mark; A: 588,- ÖS; CH: 82,80 sfr (Luftpost auf Anfrage)
Alle Abonnementpreise inkl. MwSt. und Versandkosten
Vertrieb Handel: Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Postfach 1123, 85386 Eching, Tel.: 089/319006-0
Erscheinungsweise: monatlich
PZD Kennziffer B 10542E

Leitung Herstellung: Klaus Buck (180)
Technik: Sycom Druckvorstufen GmbH
Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar bei München
Druck: R. Oldenbourg Grafische Betriebe GmbH
Hürderstr. 4, 85551 Kirchheim

Verlagsdirektor: Wolfram Höfler

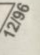
Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Eduard Unzeitig

Verlagsanschrift: MagnaMedia Verlag AG, Postfach 1304, 85531 Haar bei München, Telefon 089/4613-0, Fax 089/4613-100

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30% gedruckt.
Die Druckfarben sind schwermetallfrei.






12/96



"Technisch bietet Acclaim alles auf, was gut und teuer ist..." (Peter Steinlechner, POWER PLAY)

„Aus der Sicht der Hauptfigur... schafft es das Spiel, auch hartgesottene 3D-Kämpfer bei der Stange zu halten. Zweiter Motivationsgrund ist die per Düstergrafik und Herzschlagmusik erzeugte, pulsbeschleunigende Atmosphäre. Und drittens spielt sich Alien intelligent: Ohne überlegtes Vorgehen hat man gegen die mit Vorliebe von hinten angreifenden Monster keine Chance." (Jörg Langer, PC PLAYER)

ALIEN™ TRILOGY

AB OKTOBER ERHÄLTLICH FÜR PC CD-ROM



